Круг Земной

Северные Страны

Санкт-Петербург
Студия 101
2015

УДД 794.08
ББК 77.056я92
Б 87

Автор: Герман Тихомиров
Выпускающий редактор: Анастасия Гастева

Герман Тихомиров
Б 87 Круг Земной/Тихомиров Герман — Санкт-Петербург: Студия 101, 2015. — 144 с.
ISBN 978-5-905471-21-6

УДД 794.08
ББК 77.056я92

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры. Все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов и выполняют сугубо развлекательную функцию. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством.

ISBN 978-5-905471-21-6

©2015 Герман Тихомиров
©2015 Studio 101

Содержание

Вступление 4

ᛒ Руна Беркана. Рождение 7

Карты Урд, Верданди и Скульд 7

Род 7

Народ 9

Волшебные существа 14

Характеристики и навыки 17

Изъяны и черты 19

Слава 26

Судьба и Удача 26

Снаряжение 28

Завершающие штрихи 28

ᚠ Руна Феу. Имущество 31

Оружие и доспехи 31

Оружие дальнего боя 34

Щиты 34

Доспехи 35

Одежда 36

Украшения 36

Одежда и украшения 38

Бытовые предметы 39

Товары и животные 39

Средства передвижения 40

ᛏ Руна Тюр. Война 43

ᚱ Руна Райдо. Дорога 51

Путешествия 51

География 53

ᚨ Руна Ас. Бог 58

Принесение жертвы 58

ᛗ Руна Манназ. Человек 63

ᛉ Руна Альгиз. Защита 71

ᛟ Руна Отал. Владение 83

Жилище и быт 83

Хозяйство 84

Доход от усадьбы и с земли 86

ᛞ Руна Дагаз. День 87

Знания и мудрость 87

ᚹ Руна Вуньо. Радость 93

Изготовление предметов 93

Охота 94

Торговля 94

ᛈ Руна Перт. Тайна 100

Магия (Гальдр) 100

Колдовство (Сейд) 103

Руны 108

Скальдическая поэзия 111

ᚷ Руна Гебо. Дар 119

Создание игры 119

Завязки приключений 121

Примеры персонажей 122

ᚦ Руна Турс. Великан 125

Животные 125

Мертвецы 127

Чудовища 129

Дисы 133

Конец света. Рагнарёк 135

Карты 136

Словарь 140

Имена 142

Бланк персонажа 143

Вступление

Перед вами первая книга из серии «Круг Земной». Она посвящена Северным странам.

Мир, в котором мы предлагаем вам играть, собран из реалий Северной Европы приблизительно V-X веков, а также скандинавских мифов и эпоса тех времён.

Финал этого исторического периода вошёл в историю Европы как «эпоха викингов». Это было время, когда выходцы из Скандинавии заявили о себе мощной волной набегов и завоеваний, прокатившейся от Шотландии до Средиземного и Каспийского морей. Время, когда жители Европы вздрагивали от страха при одном упоминании полосатых парусов «норманнов» («людей севера»), как их звали европейцы, или «викингов», как звали они себя сами, отправляясь в дальние походы за богатством и славой.

Однако не только чередой кровавых браней известно это время. На своих великолепных кораблях с драконьими головами скандинавы не только совершали опустошительные набеги, но и открывали новые земли, торговали, основывали королевства. Освоение пути «из варяг в греки», заселение Исландии, открытие Гренландии и даже Америки — вот иные свершения этих суровых и отважных людей.

В то же время вступало в свою завершающую стадию развитие самобытной культуры этих северных народов. Это была пора создания великолепных эпосов, ставших жемчужиной мировой культуры; время, когда возник уникальный литературный жанр — родовые и королевские саги. Время создания чудесных украшений, до сих пор поражающих воображение своей красотой и изяществом.

Превыше всего ценили скандинавы славу, остающуюся после их смерти, и слава не обманула их ожиданий. По сей день историки, художники, поэты, музыканты вдохновляются свершениями и творениями людей севера.

Несмотря на то, что мир, о котором пойдёт речь в дальнейшем, — выдуманный, — при его создании мы старались опираться на существующие материалы. Очень многое мы брали из саг, мифов, исторических и этнографических источников. В некоторых случаях мы прибегали к прямому цитированию текстов. Но поскольку это всё — лишь описание игрового мира, а не научный труд, — мы не стали ставить прямых сносок. Кроме того, некоторые тексты были преднамеренно изменены ради большего соответствия именно этому игровому миру.

Представьте себе Северную Европу тех времён.

Но не такой, какой она была на самом деле. Представьте мир таким, каким он виделся самим скандинавам. Мир, окружённый океаном, в котором ждёт своего часа змей Ёрмунганд, опоясавший собой землю. Здесь воины, павшие на поле боя, пируют в чертогах Одина. Здесь обитают альвы и цверги, здесь вырезанные на доске руны обладают могучим магическим действием. Здесь за соседними странами простираются неизвестные земли, населённые неведомыми народами и древними чудовищами, а также преисполненные сказочных богатств.

Вот каков мир, в котором предстоит жить и совершать свои подвиги вашим героям. Мир отважных викингов и могущественных конунгов, мир древних чудовищ и могучих богов, мир сверкающего золота и грозного оружия, мир гордых женщин и коварных колдунов открыт перед вами.

Для создания игрового мира мы брали всё самое характерное и интересное из истории, мифов, сказок и даже романтических представлений о скандинавах. Эдда, сага и история тесно переплелись в нашей игре. Вы можете сами решить, что вам больше по душе. Куда отправятся ваши герои — в Миклагард или Альвхейм? С кем придётся им биться — с дружиной короля саксов или с троллями и мертвецами?

Только помните: это не реальный мир, а вымышленный. Он не отражает действительной истории, и у вас нет необходимости соблюдать историческую достоверность.

Что будет по-другому

Основные правила совпадают с теми, что изложены в книге «Savage Worlds: Дневник авантюриста», однако мир Круга Земного обладает некоторыми особенностями. Изменения могут касаться лишь названия характеристики или черты для большего стилистического соответствия, а могут затрагивать и саму их суть.

Героям доступны новые *черты* и *навыки*, а некоторые из уже привычных, наоборот, брать нельзя. Кроме того, у героя появятся новые параметры, важные для мира Круга Земного.

Мы несколько поменяли правила боя для того, чтобы битва в рамках игры больше соответствовала духу мира викингов. Также здесь собраны правила, описывающие ряд распространённых и важных ситуаций в мире Круга Земного.

Мудрость

Для большего соответствия миру мы заменяем название характеристики *смекалка* на *мудрость*. Они полностью идентичны друг другу, и каждый раз, встречая в тексте этой книги параметр *мудрость*, имейте в виду, что это то же самое, что и *смекалка* из «Дневника авантюриста».

Творение мира

Прежде людей, земли и богов в Мировой Бездне были Нифльхейм — страна холода и свирепой непогоды — на севере, и Муспелльхейм — светлая, жаркая страна, где всё горит и пылает,— на юге. Одиннадцать рек текли из Нифльхейма, а удаляясь от него, застывали и так заполнили льдом и инеем всю Мировую Бездну.

Когда иней Нифльхейма и жар Муспелльхейма повстречались, иней стал таять и стекать вниз. Капли ожили и приняли образ человека, и был тот человек Имир, прародитель племени инеистых великанов. Когда Имир спал, из его пота появились мужчина и женщина — первые из инеистых великанов.

Из растаявшего инея также появилась корова Аудумла, и четыре реки, текущие из её вымени, питали Имира. Сама же корова лизала покрытые инеем солёные камни. И на первый день на камне выросли волосы, на второй голова, а на третий появился Бури. У Бури родился сын Бор, а у того Один, Вили и Ве, и это были первые боги. От них пошёл весь род асов.

Сыновья Бора убили Имира и бросили его плоть в самую глубь Мировой Бездны и сделали из неё землю, из костей горы и камни, а из волос — лес. Из крови Имира они сделали океан и все воды и заключили в океан всю землю. Из черепа они сделали небосвод. Потом взяли они искры из Муспелльхейма и прикрепили их на небо. Две самые яркие искры стали Солнцем и Луной. Мозг они бросили в воздух и сделали облака.

На берегу океана они нашли два дерева и сделали двух первых людей: Аска (ясень) и Эмблу (ива).

В середине земли они возвели ограду из век Имира и назвали эту крепость Мидгард. Там боги поселили род людей. А земли вокруг, названные Утгард, и страну Ётунхейм заселили великаны.

В середине же мира, на небесах, была возведена крепость Асгард, и в ней поселились сами боги. Мост Биврёст ведёт из Мидгарда в Асгард, радугой зовут его люди.

Все миры соединяет огромный ясень. Иггдрасиль его имя, и нет дерева величественнее и прекраснее. Каждый день вершат боги свой суд у его подножья. Три корня поддерживают его: один тянется в Асгард, другой — в Ётунхейм, а третий — в Нифльхейм.

Так, по представлениям народов Северных стран, выглядело создание мира. Возможно, так всё и было. По крайней мере, никто не сомневается в существовании богов и великанов, хоть и редко кому удаётся увидеть тех или других.

ᛒ Руна Беркана. Рождение

Создание героя проходит в восемь этапов:

1. Карты *Урд, Верданди* и *Скульд.*
2. Род.
3. Народ.
4. Характеристики и *навыки.*
5. *Черты* и *изъяны.*
6. Судьба и удача.
7. Снаряжение.
8. Описание деталей жизни героя.

Карты Урд, Верданди и Скульд

Когда в мире Круга Земного рождается человек, норны — Урд, Верданди и Скульд — определяют его Судьбу.

Вытяните три карты. Одна из этих карт будет карта *Урд,* и она определит прошлое героя, то есть его происхождение.. Вторая будет картой *Верданди,* и она решит настоящее героя, то есть его состояние на начало игры. Третья же карта будет картой *Скульд,* и она определит его будущее: Судьбу и удачу.

Вы вправе сами распределить карты. Кроме того, одну карту можно будет перетянуть, но новую карту уже придётся принять как окончательный результат.

Род

Род героя, то есть его происхождение, зависит от карты *Урд*:

- **2–3** — треллы.
- **4–6** — хускарлы.
- **7–10** — бонды.
- **Валет-дама** — хёвдинги.
- **Король** — ярлы.
- **Туз** — конунги.
- **Джокер** — любой на выбор, а также дополнительная *черта* **или** *нечеловеческое происхождение.*

Судьба — это краеугольный камень представления об окружающем мире в Северных странах. Вот что мудрые люди говорят о том, откуда у человека берётся его судьба:

Под ясенем Иггдрасиль, у источника, есть прекрасный чертог, и из него выходят три девы. Зовут их Урд, Верданди и Скульд (судьба, становление и долг). Эти девы судят людям судьбы, мы называем их норнами.

Мудрые девы
Оттуда возникли,
Три из ключа
Под древом высоким;
Урд имя первой,
Вторая Верданди,—
Резали руны,—
Скульд имя третьей;
Судьбы судили,
Жизнь выбирали
Детям людей,
Жребий готовят.

Есть ещё и другие норны, те, что приходят ко всякому младенцу, родившемуся на свет, и наделяют его судьбою. Добрые норны из славного рода наделяют доброй судьбой. Если же человеку выпали на долю несчастья — так судили злые норны.

Судьба так же присуща любому человеку, как сила, ум или красота. Она определяет, что его ждёт в будущем, и даже час его смерти. Изменить судьбу или избежать её практически невозможно. Какое-то время большая удача может бороться с плохой судьбой, но судьба рано или поздно одерживает в этой борьбе верх.

От судьбы не уйдёшь (поговорка).

Треллы (рабы) — герой, происходящий из рабов, начинает игру всего с одной маркой серебра на покупку снаряжения и получает –2 к *харизме*. Зато такой герой может выбрать, к какоу народу он принадлежит, без дополнительных штрафов к *харизме* и ограничения в *навыках*, а также получает дополнительно любую доступную *черту* предыстории.

Герой является чьей-то собственностью, и перед началом игры необходимо определить хозяина. Это может быть и один из персонажей игроков. На раба не распространяется действие законов, его защищает хозяин. Если раб уходит от хозяина, он сразу же оказывается *вне закона*.

Игрок вправе сделать героя вольноотпущенником. В этом случае он не получает дополнительной *черты*, но и не является собственностью другого человека. Однако это не значит, что свободные люди будут считать его ровней себе.

Хускарлы (работники) — люди, которые будучи сами лично свободными, слишком бедны для ведения собственного хозяйства. Герой получает –1 к *харизме* и начинает игру с 3 марками серебра.

Бонды (свободные люди) — основная масса населения: земледельцы, скотоводы, охотники, мастеровые. Никаких дополнительных преимуществ и ограничений. На начало игры герой обладает 5 марками серебра.

Хёвдинги (старейшины) — группа людей, не принадлежащих к знати, но отчётливо стоящих выше своих соплеменников. Это наиболее зажиточные земледельцы и скотоводы, владеющие большими землями или стадами, предводители селений и вольных дружин, купцы. Герой получает +1 к *харизме* и начинает игру с 7 марками серебра.

Ярлы (знать) — люди, находящиеся выше остальных благодаря своему происхождению. Обычно они возводят свой род к богам или героям. В их руках находится управление племенами и городами. Детей знати обучают лучше, чем представителей иных сословий. Персонаж вправе брать *черты* на один *ранг* выше собственного. То есть *новичок* может брать *черты*, доступные *закалённому*. Герой получает +2 к *харизме* и начинает игру с 10 марками серебра.

Конунги (правители) — независимые правители больших областей. Несмотря на то, что конунг — не наследная, а выборная должность, — для того, чтобы претендовать на этот титул, необходимо принадлежать к достаточно знатному роду. На практике чаще всего конунгами становятся те, у кого достаточно силы, чтобы добиться признания их прав.

Как и ярл, персонаж вправе брать *черты* на один *ранг* выше собственнго. То есть *новичок* может брать *черты*, доступные *закалённому*. Герой получает +2 к *харизме* и начинает игру с 15 марками серебра. Кроме того, он может выбирать одну дополнительную *черту*.

Обратите внимание, что род определяет не личный статус героя, а тот социальный слой, из которого он происходит. Герой из рода конунга совсем не обязательно является правителем страны. Он может быть сыном конунга (или дочерью), братом или даже более дальним родичем, но происходящим из того же рода, что и правитель страны. Род не будет меняться в зависимости от личных взлётов и падений героя. Род всегда будет оказывать влияние на отношение окружающих к нему, так как в мире Круга Земного происхождение значит не меньше, а иногда даже и больше, чем личные качества человека.

Герои с высоким социальным статусом получают преимущество в *харизме*, только если их внешний вид соответствует их статусу.

Например, чтобы ярл получал +2 к *харизме*, он должен носить одежду и иметь вооружение с *красотой* +2. В противном случае *харизма* падает до соответствия внешнему виду. Однако штраф к *харизме* за низкое происхождение подобным образом компенсировать нельзя.

Народ

В большинстве случаев герои — люди родом из Северных стран. Это позволяет героям на старте получить одну бесплатную *черту* из класса, определённого мастью выбранной карты.

- **Пики** — боевые *черты*.
- **Червы** — лидерские и социальные *черты*.
- **Бубны** — *черты* предыстории.
- **Трефы** — профессиональные, потусторонние и сверхъестественные *черты*.

Если же игрок хочет создать героя из иных стран, то возможный выбор народа, к которому он принадлежит, зависит от масти карты *Урд*:

- **Пики** — кельт или франк/сакс.
- **Червы** — славянин.
- **Бубны** — ромей.
- **Трефы** — финн.

Надо помнить, что этот мир таков, каким его представляли люди Северных стран, и все иные народы для них чужаки.

Так как к представителями других народов северяне относятся с подозрением, герой получает –1 к *харизме*. Персонаж не может владеть навыком *поэзия* и не может брать *мистический дар (руны)* или мистический дар *(магия)*. Также следует иметь в виду, что его не защищает закон Северных стран, если он не заручится поддержкой могущественных людей.

Не стоит забывать, что представителям других народов очень пригодится навык *языки*, так как на языке северян они по умолчанию не разговаривают.

Кроме этого, герой получает описанные ниже преимущества:

Финн — финны известны как непревзойдённые лыжники и колдуны. Герой начинает игру с навыком *путешествие* d6, и повышение значения навыков *путешествие* и *колдовство* всегда требует 1 *пункта*, вне зависимости от значения соответствующей *характеристики*.

Славянин — славяне известны своим мастерством в различных ремёслах. Герой начинает игру с навыком *мастерство* d6 по специализациям *кузнец* или *умелец*. Кроме того, славяне ближе к северянам по духу, чем многие другие народы, поэтому они не получают штрафа к *харизме*. Они также могут брать мистические дары *руны* и *магия, но на все соответствующие проверки налагается штраф –1*.

Ромей — ни один народ не сравнится с ромеями в хитрости и знаниях. Герой начинает игру с навыками *знания* d4, *торговля* d4, *языки* d4 или параметром *мудрость* d6.

Кельт — кельты известны своим безрассудством и странным поведением. Но при этом им часто сопутствует удача. Герой получает одну дополнительную фишку и начинает игру с навыком *жертвы* d4.

Франк/сакс — франки и саксы живут в больших и богатых странах. Знать там богаче, чем в Северных странах, а бедняки — беднее. Герой получает право взять одну *черту*, игнорируя все требования, кроме тех, что касаются *черт* и *ранга* героя.

Женщины

В Северных странах женщины обладают довольно большими правами, они могут иметь имущество и выступать на судах. Как правило, они ведут домашнее хозяйство, что почётно и важно. Но бывает и так, что женщины занимаются и теми делами, которые более характерны для мужчин. Подробнее смотри в главе: «Руна Манназ. Человек»

Нелюди

Если карта *Урд* оказалась джокером, игрок может создать героя, имеющего не совсем человеческое происхождение.

Герои с нечеловеческим происхождением не могут брать черты *кровь альвов, кровь троллей.*

Чтобы определить род героя и все связанные с ним параметры, игрок тянет ещё одну карту. Эту карту можно поменять местами с любой другой картой норн.

Альв

Герой происходит из рода светлых альвов. Скорее всего, он полукровка, так как маловероятно участие альва в похождениях смертных. Тем не менее, он обладает всеми чертами, присущими этому народу.

Герой получает +2 к *харизме* и черту *волшебное зрение,* причём он видит волшебство без необходимости делать *проверку.*

Альвы ближе к богам, чем простые смертные, что вызывает уважение со стороны мелких духов. Герой получает черту *дружба духов.*

Так как альвы волшебны по своей природе, герой может брать *колдовство* и *магию* одновременно. И получает одну из этих *черт* на старте бесплатно.

Альвы не терпят железа. Если героя атакуют стальным или железным оружием, к *урону* добавляется +2.

Цверг (карлик)

Герой — цверг-полукровка. Цверги знамениты своим мастерством. Герой получает +2 к *проверкам* любых *навыков,* связанных с *мудростью.*

Цверги невелики ростом, не блистают красотой и не славятся расторопностью. Герой получает –1 к *харизме,* его *шаг* 4, а *бег* d4.

Тролль

Герой — тролль-полукровка. Он получает на старте *силу* d6 и *выносливость* d6 и +2 ко всем *проверкам силы,* а также +2 к *стойкости.* Но при этом у него –2 к *харизме.*

Повышение значения навыка *колдовство* всегда требует 1 *пункта,* вне зависимости от значения соответствующей *характеристики.*

В отличие от своего тролля-родителя, он не каменеет, но всё же, пребывая на ярком солнце, должен проходить раз в час *проверку выносливости* и при *провале* получать один уровень *усталости.*

Валькирия

Только женский персонаж может быть валькирией.

Валькирии — девы битвы. Они прекрасны и великолепно владеют оружием. Героиня получает навык *владение оружием* d6 и +2 к *харизме.*

Героиня может взять особую *черту —облик лебедя.* Для превращения в птицу и обратно требуется успешная *проверка характера.*

Возможность превращаться связана с определённым предметом — плащом, поясом, фибулой, — при утрате которого героиня теряет способность к превращению. Кто попало не может стать валькирией. Только самые достойные выбираются богами для такой судьбы. Героиня получает изъян *кодекс чести* и не может брать никаких иных *изъянов,* кроме *верный друг, враг, герой, клятва, любопытство, последнее желание, причуда.*

Социальное устройство

Род. Семьи в Северных странах объединяются в рода, связанные прямым родством или общими предками. Сюда включаются все родичи, причём не только самые близкие. Могущественные рода порой насчитывают сотни человек. Конечно, не все рода столь многочисленны. Зачастую люди, принадлежащие к одному роду, живут в разных частях страны и даже в разных странах. Родовые связи очень важны. Каждый человек имеет право рассчитывать на помощь родичей, даже если прежде ни разу не встречался с ними. Поэтому очень велико знание генеалогии, которое позволяет прослеживать родственные связи между людьми.

Далеко не все свободные люди занимают равное положение. Это обстоятельство играет важную роль при заключении браков, выплате виры и решении иных социальных вопросов.

Также родичи наделены правом и обязанностью мстить за причинённый роду ущерб или получать за него возмещение вирой.

В Северных странах есть три основных социальных класса: карлы, ярлы и треллы. Из класса ярлов выделяются конунги как наиболее могущественные правители.

Карлы — это основная масса населения Северных стран — свободные люди, обладающие всей полнотой гражданских прав и обязанностей. Это значит, что карл имеет право быть выслушанным на тинге и начинать судебную тяжбу. Он может совершать месть и получать виру.

Тем не менее, среди карлов тоже существует иерархия: по уровню социального положения они делятся на бондов, хускарлов и хёвдингов.

Бонды — свободные земледельцы и скотоводы, владеющие достаточно обширными земельными участками. Эти владения принадлежат целиком одной семье, живущей в одной усадьбе. Такая семья обычно состоит из представителей разных поколений и может насчитывать до нескольких десятков человек. Бонды являются основой общества, быть бондом почётно. Могущественные, богатые бонды, владеющие большими землями, имеют огромное влияние, и именно они становятся хёвдингами в своих округах.

Хускарлы — это люди, которые, сами будучи свободными, тем не менее, зависят от других. Обычно это небогатые люди, которые нанимаются на службу в зажиточные усадьбы. Это может быть сезонный найм, например, на лето для выпаса скота, либо же постоянный, при котором работники фактически входят в состав семьи. Их называют домочадцами, работниками или хускарлами. Они, хоть и не считаются ровней бондам, всё же обладают всеми правами свободных людей.

Хёвдинги — предводители небольших областей. Их считают наиболее уважаемыми и влиятельными людьми в округе. Хёвдинги не обязательно должны быть знатного происхождения, власть они могут приобретать за счёт личных достоинств, богатства и уважения окружающих. Тем не менее, обычно хёвдингами становятся люди видного происхождения.

Треллы — это рабы, взятые в качестве добычи в дальних странах, или дети таких рабов. Рабство в Северных странах патриархально — то есть

раб, хотя и является чьей-то собственностью, обычно рассматривается скорее как член семьи. Нередко рабов за верную службу или за особую услугу освобождают и наделяют землёй и деньгами, после чего они становятся свободными людьми, хотя и не все считают их ровней себе.

Тем не менее, раб остаётся рабом. Он является имуществом и может быть продан и даже убит хозяином. С другой стороны, раб не отвечает за свои действия, ответственность за действия трелла лежит на его хозяине. Рабы могут владеть личным имуществом и даже оружием.

Конунги, ярлы и власть

Будешь велик,
Как никто под солнцем,
Станешь превыше
Конунгов прочих,
Щедр на золото,
Скуп на бегство,
Обличьем прекрасен
И мудр в речах.

Конунгами или ярлами зовут людей, правящих какой-либо областью. Размер области значения не имеет: это может быть как один небольшой фьорд, так и вся страна. Но только тот, чей род восходит непосредственно к богам, может называть себя конунгом. Все остальные, даже правя огромными странами, носят звания не выше ярла.

Верховных правителей иных народов тоже зовут конунгами, если те возводят свой род к своим богам. Звание конунга считается выше, чем звание ярла. Может быть так, что конунги правят ярлами, но не наоборот.

Власть конунга или ярла не наследственная. Она, как и любая иная власть в Северных странах, требует подтверждения и признания на тинге. Поэтому любой из рода конунгов может претендовать на власть, если соберёт достаточно сторонников или большое войско.

Хакон поплыл на север, в Трандхейм, к ярлу Сигурду, самому мудрому человеку в Норвегии. Его там хорошо приняли, и он заключил союз с Сигурдом. Хакон обещал ему большие владения, если станет конунгом. Они созвали многолюдный тинг, и на тинге Сигурд говорил в пользу Хакона и предложил бондам провозгласить его конунгом. После этого поднялся Хакон сам и держал речь.

Хакон начинал свою речь с того, что он просит бондов дать ему звание конунга, а также оказать ему поддержку и помощь в том, чтобы удержать это звание. В обмен он обещал вернуть им в собственность их вотчины. Это обещание вызвало такое одобрение, что вся толпа бондов зашумела и закричала, что они хотят взять его в конунги. Так и было сделано, и трандхеймцы провозгласили Хакона конунгом всей страны. Ему было тогда пятнадцать лет.

Конунгам и ярлам важно иметь большую опытную дружину, которая будет верна в первую очередь им самим. Поэтому конунги охотно принимают к себе людей из разных стран, если те являются опытными воителями.

С другой стороны, многие считают очень почётным служить могущественным конунгам, поскольку это приносит богатство и славу не меньше викингских походов, ведь конунги стараются принимать в свои дружины лучших и обычно щедро награждают верных воинов.

Торольв, сын Квельдульва, и Эйвинд Ягнёнок вернулись осенью домой из викингского похода. Торольв приехал к своему отцу.

И вот отец с сыном заводят разговор. Торольв спрашивает, с каким делом являлись сюда послы Харальда. Квельдульв отвечает, что конунг прислал сказать, что либо он должен пойти к нему на службу, либо один из его сыновей.

— Что же ты ответил? — спрашивает Торольв.

— Я сказал то, что у меня было в мыслях, — что я никогда не пойду на службу к конунгу Харальду, и так же поступили бы и вы, если бы я мог решать за вас. Я думаю, что в конце концов мы погибнем из-за этого конунга.

— Тогда всё пойдёт совсем не так, — ответил Торольв, — как мне подсказывает предчувствие. Я думаю, что заслужу у конунга большие почести, и оттого я решил поехать к нему и служить ему. Мне точно известно, что в его дружине — самые выдающиеся мужи. Я очень хочу попасть в их число, если только они пожелают меня принять. Этих мужей уважают больше, чем кого бы то ни было здесь в стране. Про конунга мне рассказывали, что нет его щедрее на дары своим людям и что он не скупится, когда возвышает и наделяет властью тех, кто кажется ему достойным. И напротив, я слышал, что ничего хорошего не выходит у тех, кто поворачивается к конунгу спиной и не хочет его дружески расположить к себе.

Основная задача конунга или ярла — защищать страну и приносить жертвы во имя её благополучия. Те, кто не справляется с обязанностями, могут быть смещены и даже убиты.

Конунги и ярлы имеют право собирать ополчение со всей страны. Для этого по стране посылается «ратная стрела» с вырезанным на ней временем и местом сбора войска. Кроме этого, конунги и ярлы имеют право на сбор налогов с жителей страны. Этот налог может быть денежным, но может взиматься и в натуральном виде: мехами, продовольствием или иным товаром.

Часто налог принимает форму пира, который жители области обязаны устраивать в честь конунга раз в году. Так что конунг может некоторое время просто разъезжать по стране со своей дружиной и пировать в усадьбах и селениях своих поданных.

Конунг Харальд тем летом поехал в Халогаланд. В собственных поместьях конунга его встречали пирами, и так же поступали и богатые бонды.

Торольв готовил для конунга пир и затратил на него много средств. Был назначен день приезда конунга. Торольв пригласил на пир множество народу, и там собрались самые лучшие люди. С конунгом приехало на пир около тридцати дюжин человек, а у Торольва было пятьдесят дюжин. Торольв заранее велел подготовить большую ригу, которая была в усадьбе, и поставить внутри скамьи, чтобы пировать там, потому

что у него в доме не было столько места, чтобы поместить всё это множество народу. Кругом по стенам риги повесили щиты.

Конунг сел на почётное место, но когда рига заполнилась людьми и перед почётным местом и позади него, он огляделся по сторонам и побагровел. Он ничего не сказал, но все видели, что он разгневан. Пир был богатый и угощение на славу. Но конунг был совсем не весел. Он провёл у Торольва три ночи, как и собирался.

Также конунги и ярлы проводят суды, и хотя суд тинга считается важнее, у конунга часто бывает больше власти для воплощения своих решений. Правда, верша суд, правителям приходится прислушиваться к мнению своих людей, особенно самых знатных из них, кто имеет собственные дружины.

Противостояние конунга и тинга, а вернее, конунга и местной знати, случается довольно часто. И если конунг одерживает верх, то многие знатные люди бегут из страны в поисках новых земель.

После этой битвы конунг Харальд больше не встречал сопротивления. Все его самые могущественные враги погибли, а некоторые бежали из страны, и таких было очень много, ибо тогда заселялось много пустынных земель. А многие знатные люди, бежавшие из страны от Харальда конунга, стали викингами в западных морях. Они зимой оставались на островах, а летом совершали набеги и причиняли стране большой ущерб.

Волшебные существа

Альвы и цверги

В теле Имира, глубоко в земле, зародились черви. Боги решили не уничтожать их и придали им облик, подобный человеческому. Так были созданы альвы. Есть два народа альвов, и различны они обликом и сутью своей. Те, что светлы и прекрасны, зовутся светлыми альвами и обитают в стране Альвхейм, что меж Асгардом и землёй людей. Те же, что темны и уродливы, зовутся тёмными альвами или карликами-цвергами. Их страна, Свартхейм, находится глубоко в земных недрах.

Светлые альвы прекрасны обликом и вечно юны. Они мастера всякого волшебства и иллюзий. Светлые альвы — друзья богов и расположены к людям. Но бывает так, что их расположение не приносит человеку счастья, потому что альвы судят обо всём по себе, а что благо для альва, не всегда благо для человека.

Нередко альвы спускаются на землю и танцуют по ночам на лесных полянах под прекрасную музыку. Они охотно принимают людей в свой хоровод, но мало кто возвращается потом обратно, ведь время для альвов не имеет значения, и, пока человек кружится с ними в хороводе, на земле проходят годы и десятилетия. Иногда альвы влюбляются в человеческих юношей или девушек и похищают их, забирая в свою страну.

Цверги же искусны во всяком мастерстве, и подвластны им разные металлы. Немало чудесных вещей вышло из их подземных мастерских, и даже многие сокровища богов, такие как копьё Одина или молот Тора, были созданы этим народом.

Цверги стараются не попадаться на глаза людям и вообще редко выходят на земную поверхность. А если и выходят, то только ночью, поскольку солнечный свет обращает их в камень.

Тролли

Также мир Круга Земного населяет множество троллей. Они могут иметь самый разный вид и обитать где угодно в дикой природе: в лесах, в горах. Чаще всего эти создания отличаются уродливой наружностью, внушительным ростом и силой. Однако тролли редко бывают умны, хотя мало кто из них готов это признать. Случаются, правда, и исключения.

Тролли могут нападать на людей, защищая свои владения от непрошеного вторжения, но могут и вступать в диалог, заключать сделки и даже заводить с людьми дружбу. Иногда тролли похищают человеческих женщин или мужчин, надеясь завести с ними семью.

Всех троллей объединяет одно — они каменеют от солнечного света.

Валькирии

Так зовутся девы Одина. Он шлёт их в битвы, а они решают, кому достанется победа, и забирают павших в Вальхаллу.

Есть валькирии, что живут в чертогах Одина и прислуживают там пирующим воинам. Но бывает и так, что валькириями становятся дочери людей, чаще всего конунгов. Тогда они, как и небесные валькирии, носятся по земле и по морю, участвуя в сражениях.

Мы ткём, мы ткём
Стяг боевой;
Был он в руках
У конунга юного;
Выйдем вперёд,
Ринемся в бой,
Где наши друзья
Удары наносят!
Мы ткём, мы ткём
Стяг боевой;
Рвутся вперёд
Смелые воины.

Конунга жизнь
Мы защитим, —
Нам выбирать,
Кто в сече погибнет.
Страшно теперь
Оглянуться: смотри!
По небу мчатся
Багровые тучи;
Воинов кровь
Окрасила воздух, —
Только валькириям
Это воспеть!

Валькирии обладают многими чудесными способностями. Часто они принимают обличье белых лебедей и так странствуют по свету. Иногда случается так, что валькирии выходят замуж за простых смертных.

Одного конунга звали Эйлими. У него была дочь Свава. Она была валькирией и носилась по небу и по морю. Она дала имя Хельги и ча-

сто потом защищала его в битвах. Конунг Хельги был величайшим воином. Он пришёл к конунгу Эйлими и посватался к Сваве, его дочери. Хельги и Свава обменялись обетами и любили друг друга очень сильно. Свава оставалась дома с отцом, а Хельги воевал. Свава была по-прежнему валькирией.

Жили три брата — сыновья конунга финнов, — одного звали Слагфид, другого Эгиль, третьего Вёлунд. Они ходили на лыжах и охотились.

Пришли они в Ульвдалир и построили себе дом. Есть там озеро, зовётся оно Ульвсъяр. Рано утром увидели они на берегу озера трёх женщин, которые пряли лён, а около них лежали их лебяжьи одежды, — это были валькирии. Две из них были дочери конунга Хлёдвера: Хладгуд Лебяжьебелая и Хервёр Чудесная, а третья была Эльрун дочь Кьяра из Валланда. Братья увели их с собой, Эгиль взял в жёны Эльрун, Слагфид — Лебяжьебелую, а Велунд — Чудесную. Так они прожили семь зим. Потом валькирии умчались в битвы и не возвратились. Тогда Эгиль отправился искать Эльрун, Слагфид пошёл на поиски Лебяжьебелой, а Вёлунд остался в Ульвдалире.

Характеристики и навыки

Количество *пунктов*, которые герой может распределить между *характеристиками* и *навыками*, зависит от карты *Верданди*.

Номинал	Пики	Черви	Бубны	Трефы
2-3	5/15	4/17	7/11	6/13
4-6	5/16	4/18	7/12	6/14
7-10	5/17	4/19	7/13	6/15
Валет-Дама	5/18	4/20	7/14	6/16
Король	5/19	4/21	7/15	6/17
Туз	5/20	4/22	7/16	6/18
Джокер	7/20			

Первое число — количество *пунктов* для распределения между *характеристиками*, второе — пункты *навыков*. Все эти *пункты* распределяются согласно книге правил «Дневник авантюриста».

Краткое описание навыков

Каждый мир накладывает свои ограничения на выбор *навыков*. И, конечно, появляются новые навыки. Нет сомнений, что *пилотирование* не пригодится в мире Круга Земного, так как здесь нечего пилотировать. С другой стороны, есть *навыки*, которые в «Дневнике авантюриста» оставались за рамками создания персонажа, но в мире Круга Земного имеют огромное значение. Внимательно ознакомьтесь с приведённым ниже списком. В мире Круга Земного используется только он. Обратите внимание на то, что в Круге Земном изменена привязка некоторых *навыков* к *параметрам* в целях большего стилистического соответствия миру.

Борьба (сила) — в мире Круга Земного обычно сражаются при помощи холодного оружия. Тем не менее, есть те, кто развлекает себя традиционной борьбой. Для людей Круга Земного этот навык не является боевым, но может оказаться полезным в некоторых ситуациях.

Верховая езда (ловкость) — соответствует *навыку* из «Дневника авантюриста».

Владение оружием (ловкость) — практически полностью соответствует навыку *драка* из книги правил «Дневник авантюриста», за исключением боя без оружия.

Внимание (мудрость) — соответствует *навыку* из «Дневника авантюриста».

Жертвы (характер) — знание обрядов и умение их правильно выполнять и приносить жертвы. Герой, владеющий этим *навыком*, с большим успехом может обращаться к богам с просьбами.

Законы (мудрость) — знание законов и обычаев, умение применять их на практике: вести судебные тяжбы, правильно обращаться к правителям. Также этот *навык* отвечает за знания о родственных связях других героев и включает в себя навык *уличное чутьё* из книги правил «Дневник авантюриста».

Запугивание (характер) — соответствует *навыку* из «Дневника авантюриста».

Знания (мудрость) — владение обширными познаниями об окружающем мире. Например, чтобы определить, знает ли герой что-нибудь об особенностях и уязвимых местах чудовищ, можно пройти *проверку* этого *навыка*. Кроме того, это умение позволяет играть в различные логические игры — например, в старинные варианты шашек и шахмат. Обратите внимание, что, в отличие от правил «Дневника авантюриста», в Круге Земном нет специализированных знаний. Этот навык включает в себя все знания о мире.

Лазание (выносливость) — соответствует *навыку* из «Дневника авантюриста».

Лечение (мудрость) — умение лечить *ранения* и болезни. Соответствует *навыку* из книги правил «Дневник авантюриста».

Мастерство (характер) — этот *навык* говорит об умении героя создавать предметы, имеющие большое значение в мире Круга Земного. Люди, обладающие этим *навыком*, пользуются

уважением. Мастерство требует указания специализации и может быть взято неоднократно.

- **Кузнец** — герой умеет работать с металлами. В глазах многих людей это умение почти не отличается от магии. Считается, что кузнецы имеют гораздо более близкое отношение к мирам волшебных существ, чем простые люди. Эта специализация позволяет герою создавать оружие и украшения из металла.
- **Корабел** — герой умеет создавать внушительные конструкции, дома, укрепления и, что наиболее важно, корабли. Мир Круга Земного изобилует водными пространствами, и тот, кто может строить хорошие корабли, несомненно является важным человеком. Кроме того, считается, что корабелы находятся под покровительством богов моря.
- **Умелец** — герой умеет работать с деревом, кожей или тканью. Смастерить сундук, соткать ковёр, сделать лыжи и, конечно, изготовить лук или щит — всё это под силу герою.

Метание (ловкость) — соответствует *навыку* из «Дневника авантюриста». Более распространено, чем *стрельба*, поскольку позволяет быстро переходить от дистанционного боя к ближнему и при этом укрываться за щитом.

Мореходство (мудрость) — соответствует навыку *судовождение* из «Дневника авантюриста». Это умение полезно всем, кто ходит в море (даже в качестве пассажиров).

Охота (ловкость) — умение охотиться: выслеживать добычу, подкрадываться, изготавливать ловушки. Герой обладает знаниями о повадках животных, умеет обрабатывать шкуры. Поскольку охотник должен быть способен подкрадываться к жертве, этот *навык* включает в себя *маскировку* и *выслеживание* из «Дневника авантюриста».

Поэзия (характер) — умение слагать скальдические стихи. Эти стихи способны усилить или ослабить удачу героев. Принести славу или бесславие. Кроме того, этот *навык* может быть использован в *поединке воли* вместо *провокации* из «Дневника авантюриста» с преимуществом +2 за силу поэтической формы.

Плавание (выносливость) — соответствует *навыку* из «Дневника авантюриста».

Путешествия (выносливость) — умение преодолевать большие расстояния пешком или на лыжах. Включает в себя навык *выживание* из «Дневника авантюриста».

Разговор (мудрость) — умение красиво и правильно излагать свои мысли, сочинять захватывающие рассказы, поддерживать беседу, выяснять полезные сведения и вести дипломатические переговоры. Этот *навык* включает в себя *провокацию* и *убеждение* из книги правил «Дневник авантюриста».

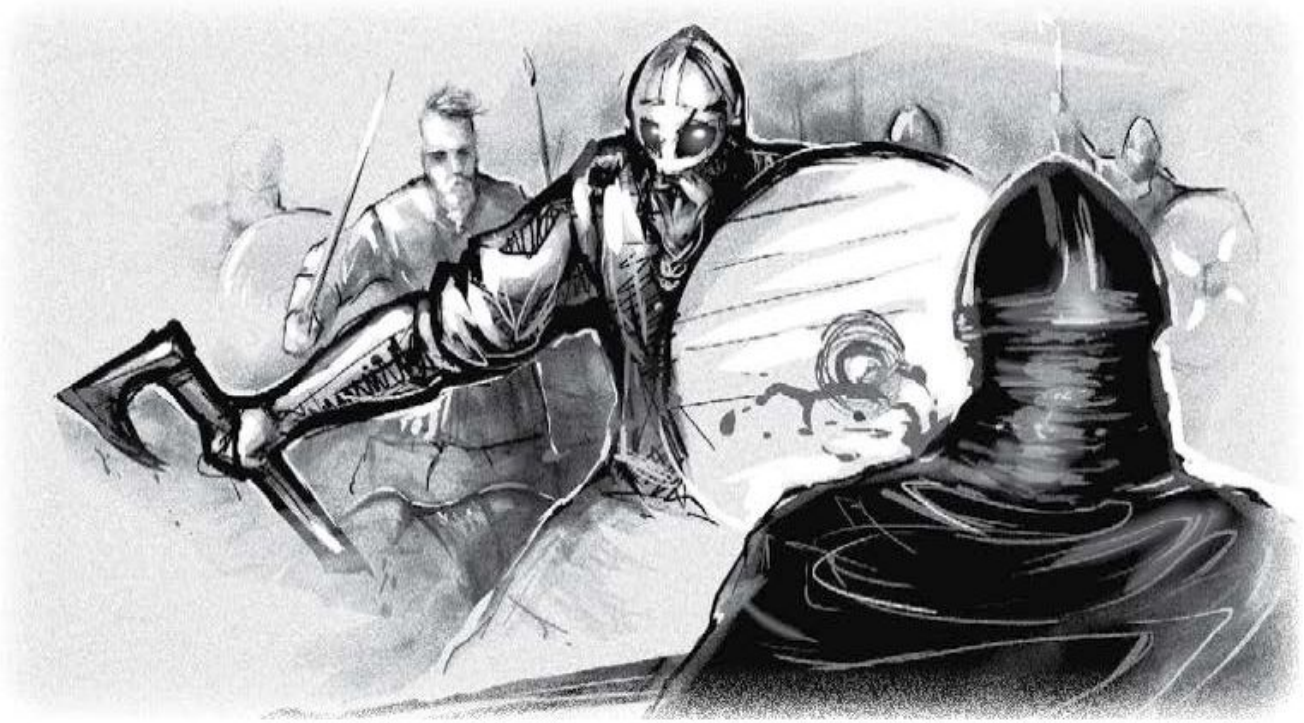
Руны (мудрость) — владение рунами заменяет в мире Круга Земного грамотность. Руны не наносятся на бумагу или пергамент, они предназначены для вырезания на дереве. Иногда их высекают на камнях. Рунами не пишутся книги или свитки, но герой вполне может передать руническую записку, вырезанную на дощечке. Кроме того, руны могут обладать волшебной силой. Чтобы воспользоваться ею, необходимо взять черту *мистический дар (руны)*.

Стрельба (ловкость) — соответствует *навыку* из «Дневника авантюриста».

Торговля (характер) — умение выгодно продавать и покупать, знание цен на товары в различных регионах, умение оценивать предметы.

Хозяйство (мудрость) — умение вести домашние дела, а именно управлять хозяйством, работать по дому, убираться, готовить еду. Также этот *навык* позволяет заниматься земледелием и садоводством, пахать, сеять, растить урожай, выращивать сады и включает в себя знание земледельческих циклов, умение заниматься скотоводством, растить животных, а также пасти, доить, стричь шерсть и лечить их.

Языки (мудрость) — умение понимать чужие языки и разговаривать на них. За каждую



ступень навыка герой получает знание языка одного из других народов: финнов, славян, скасов, франков, кельтов или ромеев.

Кроме того, можно прибегнуть к *проверке* данного *навыка* при необходимости договориться с персонажем, языком которого герой не владеет. *Успех* означает, что персонажи сумели объясниться.

Изъяны и черты

Так же как и *навыки, черты* и *изъяны* в мире Круга Земного во многом отличаются от тех, что представлены в книге правил «Дневник авантюриста». Используйте *черты* и *изъяны* только из приведённого ниже списка. Если *черта* не сопровождается дополнительным описанием, это значит, что она полностью соответствует *черте* из «Дневника авантюриста».

Изъяны

Болезненность (мелкий)
Боязнь (мелкий или крупный)

Вне закона (крупный)

В мире Круга Земного нет тюрем и полиции. Однако герой может быть объявлен вне закона. Это означает, что он перестал быть частью общества и закон более не защищает его. Кто угодно может безнаказанно убить героя, и, более того, это даже является обязанностью всякого свободного человека.

Отношение к герою автоматически понижается на одну ступень. И на две, если это происходит в той же местности, где он был объявлен вне закона.

Верный друг (мелкий)
Враг (мелкий или крупный)
Герой (крупный)
Длинный язык (мелкий)

Дурная слава (мелкий или крупный)

Заслуженно или нет, герой стал известен совсем не лучшим образом. Это налагает штраф –2 на *проверки реакции*, если до тех, с кем он общается, долетела о нём молва.

Мелкий *изъян* говорит о том, что слава о герое распространена в пределах его родной земли. Крупный — о том, что эта слава вышла далеко за пределы его родины.

Дурной характер (мелкий)
Жадность (мелкий или крупный)

Жажда крови (мелкий)
В суровом мире Круга Земного этот *изъян* не является таким уж серьёзным. Герой не получает штрафа к *харизме*. Каждый раз, когда игрок желает сохранить жизнь пленному, его персонаж должен пройти *проверку характера*. *Провал* означает, что кровожадная натура взяла верх.

Заносчивость (крупный)
Клятва (мелкий или крупный)

Кодекс чести (крупный)
В мире Круга Земного некоторые действия расцениваются как бесчестные: убийство под покровом ночи; нападение на того, кто не может защищаться; поджог дома; обман; воровство. Герой, взявший этот *изъян*, никогда не предпримет подобных действий, даже если от этого будет зависеть его жизнь.

Заметьте также, что понятия чести в Северных странах далеки от современных. Война, разбой, кровная месть — вполне достойные деяния.

Коротышка (крупный)
Любопытство (крупный)

Мстительность (мелкий)
Поскольку месть в мире Круга Земного является общественным долгом, а не прихотью отдельного человека, этот *изъян* рассматривается как мелкий. Мстительность героя проявляется в том, что он видит повод для мести в любой обиде и всегда отказывается от выкупа или иного способа примирения.

Неудачник (крупный)
Одноглазый (крупный)
Одноногий (крупный)
Однорукий (крупный)

Пацифизм (крупный)
В мире Круга Земного неприятие насилия — очень большой недостаток. Герой может защищаться и, в случае необходимости, убить, но не станет нападать первым.

Перестраховщик (мелкий)
Плохое зрение (крупный)
Последнее желание (мелкий)
Причуда (мелкий)

Раб (крупный)
Этот *изъян* говорит о том, что герой был захвачен в рабство. *Изъян* не имеет отношения к происхождению героя, речь идёт только о его состоянии на начало игры.

Герой получает лишь одну марку на закупку снаряжения, и его текущее положение — раб. Он может быть беглым рабом или иметь хозяина/хозяйку. В любом случае ведущему придётся определить, кому герой принадлежит. Это может быть персонаж игрока.

Самоуверенность (крупный)
Слепота (крупный)
Старость (крупный)
Толстяк (мелкий)
Трусость (крупный)
Тугой на ухо (мелкий или крупный)
Упрямство (мелкий)
Уродство (мелкий)
Хромота (крупный)

Юность (крупный)
Герой очень молод, ему 8-12 лет. Он ещё не считается взрослым. Взяв этот *изъян*, вы получаете на 2 *пункта* меньше для распреде-

ления между *характеристиками* и на 4 *пункта* меньше для распределения между *навыками*, чем указывает ваша карта *Верданди*. Однако вы получаете 1 дополнительную *фишку*. Кроме того, при встрече с Судьбой штраф на *проверки* будет не –4, а –2.

Этот изъян проходит сам собой, когда герой доживает до 14 лет. Он получает удержанные в начале игры *пункты*, но более не получает дополнительную *фишку*, и при встрече с Судьбой штраф становится –4.

Черты

Черты предыстории

Амбидекстр
Новичок, ловкость d8+

Бдительность
Новичок

Берсерк
Новичок

В целом соответствует черте *берсерк* из книги правил «Дневник авантюриста», но не требует получения *ранения* для входа в это состояние. Герой может сам осознанно вызвать в себе ярость берсерка, потратив один *раунд*. Выход по-прежнему требует *проверки характера*.

Богатство
Новичок

Богатство+
Новичок, богатство

Бугай
Новичок, сила и выносливость d6+

Быстроногий
Новичок, ловкость d8+

Везение
Новичок

Везение+
Новичок, везение

Военный талант
Новичок, мудрость d8+

В мире Круга Земного нет науки о ведении войны, поэтому навык *знание (военное дело)* герою недоступен. Тем не менее, некоторые герои рождаются с талантом к битве. Герой с *военным талантом* получает +2 к *проверкам* успешности боя в *массовых сражениях*.

Волшебное зрение
Новичок

Герой может видеть проявления волшебства или потусторонних сил. Он способен распознать волшебные предметы и волшебных существ.

Чтобы заметить волшебство, кроме самого явного, герой должен совершить успешную *проверку внимания*.

Обычно волшебная природа предмета или существа становится заметной благодаря неяркому свечению. Предмет или существо должны находиться в поле зрения героя. В полной темноте или через ткань, полностью скрывающую предмет, волшебная аура видна не будет.

Дружба духов
Новичок, характер d6+

Герой от рождения пользуется большей благосклонностью мелких духов-дисов, чем остальные люди. Они чаще попадаются ему на глаза и дружески к нему расположены. Каждый раз при встрече с такими духами к результату *проверки реакции* добавляется +2. Если же духи изначально настроены враждебно, совершается обычная *проверка*.

Герой может попытаться обратиться к духам за помощью. Для этого он должен пройти *проверку характера* (–4), и при *успехе* духи услышат его.

Здоров как бык
Новичок, выносливость d8+

Кровь альвов
Новичок, ловкость d8+

В роду героя были альвы. От них он унаследовал красоту и склонность к волшебству. Герой получает +1 к *харизме*. Кроме того, персонаж с этой *чертой* может брать *мистический дар (магия)* и *мистический дар (колдовство)* одновременно.

Кровь троллей
Новичок, сила d8+

В роду героя были тролли. Это даёт ему +1 ко всем *проверкам силы*, включая *проверки урона, вызванные воздействием силы*, и +1 к *стойкости*, но снижает его *харизму* на 2.

Мистический дар
Новичок, особые

В мире Круга Земного много различных проявлений мистики и волшебства. Игроки могут выбирать для своего героя следующие варианты мистического дара:

- **Магия** *владение оружием d6+* — владение заклинаниями, дарованными богами людям. Заклинания обычно имеют мгновенное действие. *Магию* нельзя брать вместе с *колдовством*.
- **Колдовство** *мудрость d6+* — тайные знания, которые позволяют влиять на происходящие в мире события. Сотворение чар обычно требует продолжительного времени. *Колдовство* нельзя брать вместе с *магией*.
- **Руны** *руны d6+* — умение составлять руны в формулы, оказывающие влияние на окружающий мир.

Привлекательность
Новичок, выносливость d6+

Привлекательность+
Новичок, привлекательность

Смелость
Новичок, характер d6+

Стремительный
Новичок, ловкость d8+

Чувство правды
Новичок, мудрость d6+

Герой обладает способностью чувствовать ложь и недомолвки. Если кто-то в его присутствии пытается в разговоре скрыть свои истинные чувства или утаить правду, совершается встречная *проверка мудрости*. При *успехе* герой чувствует ложь или попытки что-то скрыть, *подъём* позволяет в общих чертах понять скрываемое.

Боевые черты

Атака с двух рук
Новичок, ловкость d6+

Беспощадный
Закалённый

Блок
Закалённый, владение оружием d8+

Блок+
Ветеран, блок

Боевая закалка
Закалённый

Боевая ярость
Закалённый, владение оружием d10+

Боевая ярость+
Ветеран, боевая ярость

Быстрая реакция
Новичок, ловкость d8+

Воля к победе
Герой

Именное оружие
Новичок, владение оружием, стрельба или метание d10+

Именное оружие+
Ветеран, именное оружие

Контратака
Закалённый, владение оружием d8+

Контратака+
Ветеран, контратака

Круговой удар
Новичок, сила d8+, владение оружием d8+

Круговой удар+
Ветеран, круговой удар

Меткий стрелок
Закалённый

Разрыв дистанции
Новичок, ловкость d8+

Разрыв дистанции+
Новичок, разрыв дистанции

Стальные нервы
Дикая карта, новичок, выносливость d8+

Стальные нервы+
Новичок, стальные нервы

Твёрдая рука
Новичок, ловкость d8+

Убийца великанов
Ветеран

Уклонение
Закалённый, ловкость d8+

Уклонение+
Ветеран, уклонение

Упорство
Новичок, характер d8+

Упреждающий удар
Новичок, ловкость d8+

Упреждающий удар+
Герой, упреждающий удар

Хладнокровие
Закалённый, мудрость d8+

Хладнокровие+
Закалённый, хладнокровие

Лидерские черты

Боевой пыл
Ветеран, характер d8+, командный голос

Воодушевление
Закалённый, командный голос

Держать строй
Закалённый, мудрость d8+, командный голос

Командный голос
Новичок, мудрость d6+

Предводитель
Ветеран, командный голос

Прирождённый лидер
Новичок, характер d8+

Сила личности
Новичок, командный голос

Тактик
ДК, закалённый, мудрость d8+, командный голос

Потусторонние черты

Верный зверь
Новичок

Запасливый
Новичок, везение

Целитель
Новичок, характер d8+

Шестое чувство
Новичок

Дар предсказания

Новичок, мудрость d8+

Персонаж может потратить *фишку*, чтобы получить полезную информацию в виде предчувствия или знака. Например, если в ближайшем лесу героев ожидает засада, он может заметить кружащих над этим лесом птиц, которых не видит никто другой.

Кроме того, он таким же образом может попытаться определить Судьбу другого героя.

Укротитель

Новичок, характер d8+

Профессиональные черты

Викинг

Закалённый, мореходство d6+, владение оружием d6+

С младых ногтей герой участвует в викингских походах. Он получает +2 к *проверкам усталости* во время морских путешествий (см «Путешествия» на стр. 55). Также он получает +1 к *проверкам знаний*.

Кроме того, при проверках *стрельбы* или *метания* с палубы корабля как с *ненадёжной поверхности* штраф уменьшается с –2 до –1.

Искусник

Новичок, характер d6+

Что бы ни мастерил герой, результат выходит великолепный. Герой получает +2 к любым *проверкам* при создании предметов.

Мудрый

Закалённый, мудрость d8+

Герой не просто много знает, он умеет пользоваться этим знанием. К результату любых *проверок навыков*, связанных с *мудростью*, добавляется +2, если в его распоряжении имеется хотя бы полчаса на обдумывание ситуации.

Охотник

Новичок, характер d6+, охота d8+

Так вышло, что лес герою роднее и ближе, чем родная усадьба. Он получает +2 к *проверкам охоты* для подкрадывания и выслеживания, а также +2 к *проверкам путешествия*, если дело происходит в лесах или горах.

Стурман

Закалённый, мореходство d6+, сила d6+

Герой — не просто хороший кормчий. Рулевое весло — продолжение его руки. Герой получает +2 ко всем *проверкам мореходства* при определении курса корабля, управлении кораблём во время шторма и проведении любых манёвров.

Хирдман

Закалённый, владение оружием d6+

Герой был в дружине ярла или конунга. Он получает дополнительные 5 марок на приобретение оружия и доспехов (как дар вождя своему дружиннику). Кроме того, когда герой защищает товарища щитом, параметр защиты делится следующим образом: +2 для него и +2 для товарища (см «Стена щитов» на стр. 48).

Херсир

Закалённый, характер d6+

Герой имеет опыт управления дружиной в бою. В *массовых сражениях* он получает +2 к *проверке боевого духа* (*проверка характера*, когда возникает вероятность отступления его войска).

Сверхъестественные черты

Новая сила

Новичок, мистический дар (колдовство) или мистический дар (магия)

Если герой в качестве черты берёт магию, он получает заклинание со значением *навыка* d4.

Если — *колдовство*, — то получает доступ к новой *силе*.

Сосредоточенность

Новичок, мистический дар (колдовство)

Герой умеет выбрать время и место для проведения колдовских обрядов. Или его просто сложнее отвлечь, когда он колдует. При *проверках* наличия помех во время подготовки заклинаний он в праве перетянуть одну карту (см «Колдовство» на стр. 111).

Эриль

Закалённый, мистический дар (руны), руны d8+

Герой не просто умеет вырезать руны, он истинный мастер рун. При *проверке* навыка *руны* он использует игральную кость, соответствующую его *навыку*, как *дикий кубик*. То есть при *навыке* d10 он будет бросать 2d10.

Социальные черты

Добрая слава

Закалённый

Главное, к чему стремятся люди Северных стран, — это оставить после себя добрую память. Герой сумел заслужить известность. Он отличился храбростью или мудростью. Герой получает +2 к *проверкам реакции*, если до тех, с кем он общается, долетела о нём молва.

Золотые руки

Новичок, мастерство d6+

Герой обладает даром творить. Каждый раз, когда персонаж проходит *проверки мастерства*, он использует в качестве *дикого кубика* d10.

Железная воля

Новичок, разговор d6+ или поэзия d6+

Герой получает +2 к *проверкам* при *поединках воли*, вне зависимости от того, кто их начал: он или его противник.

Могущественная семья

Новичок, социальный статус бонд и выше

Вне зависимости от социального статуса, род героя обширен и обладает определённым влиянием. Герой имеет шанс найти родичей практически где угодно и, соответственно, может рассчитывать на их помощь.

Чтобы проверить, есть ли у героя в этих землях родичи, которые способны ему помочь, надо вытянуть карту. Если эта карта той же масти и меньшего достоинства, чем его карта *Урд*, у него есть родичи в этой земле.

Мы команда

Дикая карта, новичок, характер d8+

Полезные связи

Новичок

В мире Круга Земного социальные институты ограничиваются защитой только членов своего, местного сообщества. Чужаки оказываются вне законов страны, в которую прибыли. Поэтому так важно иметь друзей, которые могут заступиться или оказать иную поддержку герою, в других странах. Герой с такой *чертой* имеет влиятельных друзей или родичей где-то вне его родных мест. Это может быть соседняя долина или далёкая страна. Лучше всего оговорить до начала игры, кто эти люди и где они живут.

Чтобы воспользоваться помощью, надо успешно пройти *проверку разговора*. При *успехе* персонаж вступится за героя, поможет ему деньгами, сведениями, представит его интересы в судебной тяжбе.

При *подъёме* герой может рассчитывать на вооружённую помощь в пределах местности, где живёт тот, к кому он обратился. Два и более *подъёма* говорят о том, что друзья отправятся на помощь герою, даже если для этого им потребуется пересечь море или начать войну.

Харизматичный

Новичок, характер d8+

Легендарные черты

Искусный воин
Легенда, владение оружием d12

Искусный воин+
Легенда, искусный воин

Мастер
Дикая карта, легенда, эксперт

Несгибаемый
Легенда

Несгибаемый+
Легенда, несгибаемый

Помощник
Дикая карта, легенда

Верные спутники
Дикая карта, легенда

Профессионал
Легенда, параметр d12

Эксперт
Легенда, профессионал

Слава

Мы не стали делать славу отдельным параметром героя. Тем не менее, это не значит что слава не имеет особого значения в игре. Ведущий всегда должен учитывать предыдущие деяния персонажей игры, оценивая, как к ним относятся окружающие. Если герои совершают что-то значительное (приносящее добрую или дурную славу), они вполне могут заработать себе этим соответствующий изъян, уменьшающий или увеличивающий их харизму

Судьба и Удача

Карта *Скульд* определяет судьбу и удачу героя. Это отражено в игромеханике и обретает особую важность, если речь идёт о коротком приключении. Кроме того, если игра более продолжительна, ведущий может создать более сложную и продуманную судьбу героя.

Удача героя — это способность выходить целым и невредимым из сложнейших ситуаций. В рамках игры — это количество *фишек*, которые он получает в начале игровой встречи. В Круге Земном оно определяется картой *Скульд*.

Номинал	Фишки
2-6	2
7-10	3
Валет-туз	4
Джокер	5

Для ведущего: *стоит отметить, что* фишками *обычно располагают персонажи игроков, тогда как Удачей обладает каждый обитатель Круга Земного. Количество* фишек *указывает на удачливость героя. Для персонажей ведущего его тоже следует определять и использовать как модификатор в случае проверок, связанных с Удачей. Особенно это важно для вождей и правителей.*

Судьба — это то, что ждёт героя. А поскольку в мире Круга Земного смертны все, даже боги, то судьба — это то, что героя погубит. Сделайте *проверку* по таблице на стр. 29, чтобы узнать, что станет причиной его гибели.

Если игрок получил джокер, он сам может выбрать свою Судьбу.

При столкновении с Судьбой на действия героя налагается штраф (обычно –4), а тот, кто свершает Судьбу, получает преимущество (обычно +4). Например, если герою суждено погибнуть от секиры, то противник, атакующий его секирой, получит к *проверке* +4. На *проверки плавания* или *мореходства* (при управлении судном) налагается штраф –4, если герою суждено утонуть. С другой стороны, герои не должны погибать от иных причин, кроме тех, что являются Судьбой. Но и Судьба может играть с человеком. Если Судьба героя — «волк», он вполне может погибнуть

Удача

Удача — это свойство, присущее человеку так же, как сила или мудрость. Она определяет расположение к нему сил, обеспечивающих благоприятное стечение обстоятельств. Начинания удачливого человека чаще увенчиваются успехом, и наоборот, у неудачливого может ничего не получаться вне зависимости от иных его качеств. Особенно важна удача для вождей и правителей. Люди всегда охотно идут за удачливым предводителем и покидают неудачливых, несмотря на их могущество и силу.

Послы конунга прибыли тогда к Квельдульву и передали ему, что конунг хочет, чтобы он явился к нему со всеми своими людьми. Квельдульв ответил так:

— Конунг может потребовать, чтобы я шёл с ним, когда ему придётся защищать свою землю. Но я думаю, что отправляться на север и биться там я не обязан. Скажите конунгу, что во время этого похода Квельдульв останется дома и что он не станет собирать своих людей и не пойдёт с ним против конунга Харальда Косматого. Я думаю, что у Харальда немалый груз счастья, а у нашего конунга нет и полной горсти его.

Торольв прожил там недолго, и отец с Гримом проводили его на корабль. А перед тем как расстаться, они вели беседу, и Квельдульв сказал:

— Всё, Торольв, вышло почти так, как я тебе говорил, когда ты уезжал в дружину конунга Харальда. Я тебя предупреждал, что это не принесёт счастья ни тебе, ни нам, твоим родичам. Теперь же ты принял решение, от которого я тебя больше всего предостерегал, — ты стал мериться силами с конунгом Харальдом. Но хотя у тебя много отваги и умения, тебе недостаёт удачи, чтобы ты мог тягаться с конунгом. Это не удавалось никому у нас в стране, даже тем, кто раньше сам был могущественным конунгом и имел большое войско.

d12	Пики	Червы	Бубны	Трефы
1	камень	раб	птицы	солёная вода
2	меч	ребёнок	змеи	пресная вода
3	копьё	чужеземец/незнакомец	волк	огонь
4	топор	брат/сестра	медведь	лёд
5	секира	конунг/ярл	конь	скалы
6	стрела	колдун	бык/баран	ветер
7	нож/скрамасакс	кузнец	мертвец	лиственные деревья
8	рогатина	скальд	кабан	пещеры
9	лангсакс	финн	лось/олень	хвойные деревья
10	дротик	кельт	кошка	кусты и трава
11	короткий меч	увечный	кит/тюлень	золото
12	волшебное оружие	волшебное существо	чудовище	волшебство

от руки человека, имя которого Ульв (волк). Классическим примером такой «шутки судьбы» можно считать историю с Вещим Олегом.

Истинным героизмом в мире Круга Земного считается не избегать своей судьбы, а идти ей навстречу. Так что ведущий может наградить героя, не пугающегося встречи с Судьбой, дополнительной *фишкой*.

Для ведущего: *в некоторых случаях стоит уточнить условия встречи с Судьбой. Если каждый человек с топором будет получать преимущество +4 в драке с героем, это может оказаться слишком суровым испытанием. Но если это окажется особый топор, например, топор с чёрной рукоятью, то в самый раз. При этом игрок будет знать, что его герою следует опасаться топоров, но может не знать, каких именно.*

Снаряжение

Если ведущий считает необходимым выдать имущество героям сам, он вправе это сделать.

В противном случае герои закупают всё, что хотят иметь, на сумму, определённую их *родом*. То, что не будет потрачено при закупке оружия, одежды и прочих вещей, останется у героя в виде монет или серебряных слитков.

И игрокам, и ведущему стоит иметь в виду, что приобретённые предметы будут являться личным имуществом героя (подробности в разделе «Руна Феу. Имущество» на стр. 35)

Красота

Красота +1 подразумевает серебряный декор, +2 — декор из золота и драгоценных камней.

Оружие с улучшенными характеристиками стоит в 2-3 раза дороже, чем такое же без улучшений. Как правило, такое оружие обладает красотой минимум +1. Например, меч с прочностью 12 и красотой +1 может стоить 300 монет, а меч с бронебойностью 1 и красотой +2 — 900.

Напоминаем, что герои высокого социального статуса получают преимущество в *харизме*, только если их внешний вид соответствует их статусу.

Например, чтобы ярл получал +2 к *харизме*, он должен носить одежду и иметь вооружение с *красотой* +2. В противном случае *харизма* падает до соответствия внешнему виду. При этом штраф к *харизме* за низкое происхождение подобным образом компенсировать нельзя.

1 марка = 100 монет.

Завершающие штрихи

Самый главный этап создания героя. И самый ответственный для ведущего игры. Всё, что происходило ранее, это просто цифры, которые определял по большей части игрок. Теперь же основная нагрузка возлагается на ведущего. Конечно, игрок и сам может придумать историю своего героя, но в любом случае ведущий должен контролировать этот процесс. В конце концов, ведущий знает, где и как будут проходить приключения персонажей игроков. Кроме того, история героя может быть началом или предпосылкой для многих его приключений, и это лежит целиком на совести ведущего игры.

Помимо истории необходимо придумать окружение героя. Семью, дружину или команду корабля (если он служит в дружине или плавает на торговом судне), соседей и так далее. Эта задача практически полностью ложится на плечи ведущего. Конечно, можно на первых этапах игры пренебречь некоторой информацией: например, семья героя не имеет особого значения, если сейчас герой находится в дальней поездке. Но всё же лучше все эти вещи определить заранее. Ведь даже в дальней поездке герой может встретить родича или врага своей семьи.

Для удобства и быстроты вы можете воспользоваться схемой создания семьи героя.

Таким же образом можно определить наличие и количество братьев и сестёр отца и матери.

Количество братьев и сестёр d6.

1-2	нет братьев/сестёр
3-4	один брат
5	два брата
6	трое или больше братьев

Бросьте d6 и определите, как возраст брата/сестры соотносится с возрастом героя.

1	младше на 5-7 лет
2	младше на 3-4 года
3	младше на 1-2 года
4	старше на 1-2 года
5	старше на 3-4 года
6	старше на 5-7 лет

KRASABAKO

ᚠ Руна Феу. Имущество

Оружие и доспехи

Боевой топор — самый простой вид оружия. Основное вооружение небогатых воинов. Боевой топор имеет маленькое железко и рукоять длиной до одного метра. Изредка он украшается серебряной насечкой.

Дротик — метательное оружие, редко применяемое для ближнего боя. Представляет собой небольшое копьё длиной чуть меньше человеческого роста. Может украшаться серебром.

Дубина — обструганный кусок прочного дерева с утолщением на конце.

Камень — самое простое метательное оружие: подобрал и бросил.

Кожаный доспех — самый простой вид доспеха. Представляет собой куртку или кафтан из толстой или простёганной в несколько слоёв кожи.

Кольчуга — куртка с короткими рукавами и подолом, сплетённая из мелких металлических колец. Кольчуга очень дорога и сложна в изготовлении, поэтому доступна только богатым и знатным воинам.

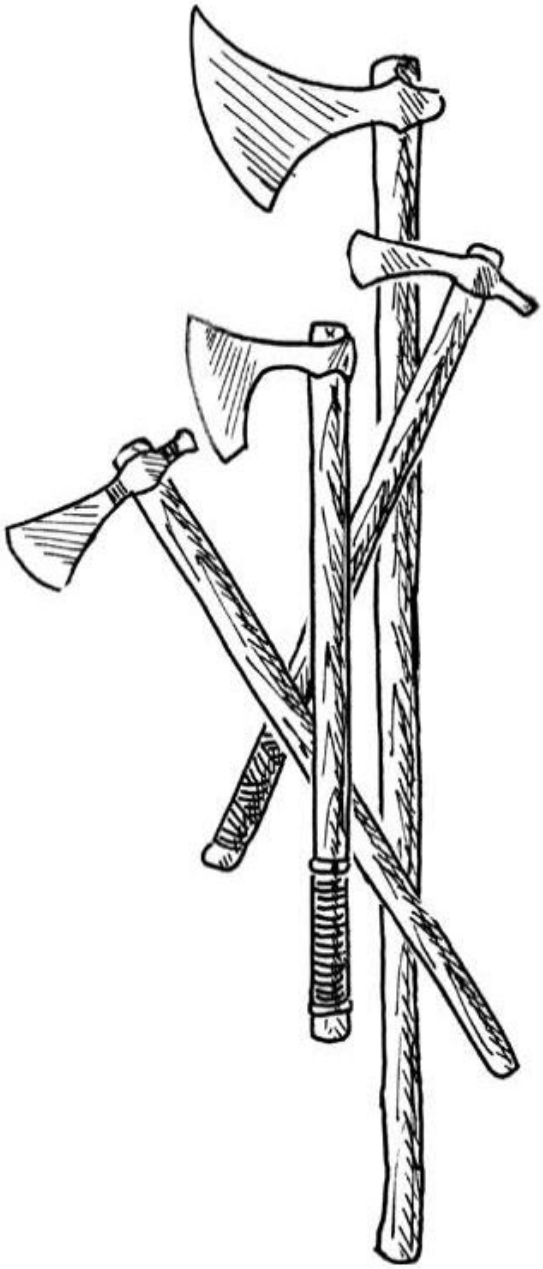
Копьё — самое распространённое оружие. Может применяться как для ближнего боя, так и для метания. Длина копья около 2 метров. Втулка часто украшается серебром. Копьё — одноручное оружие.

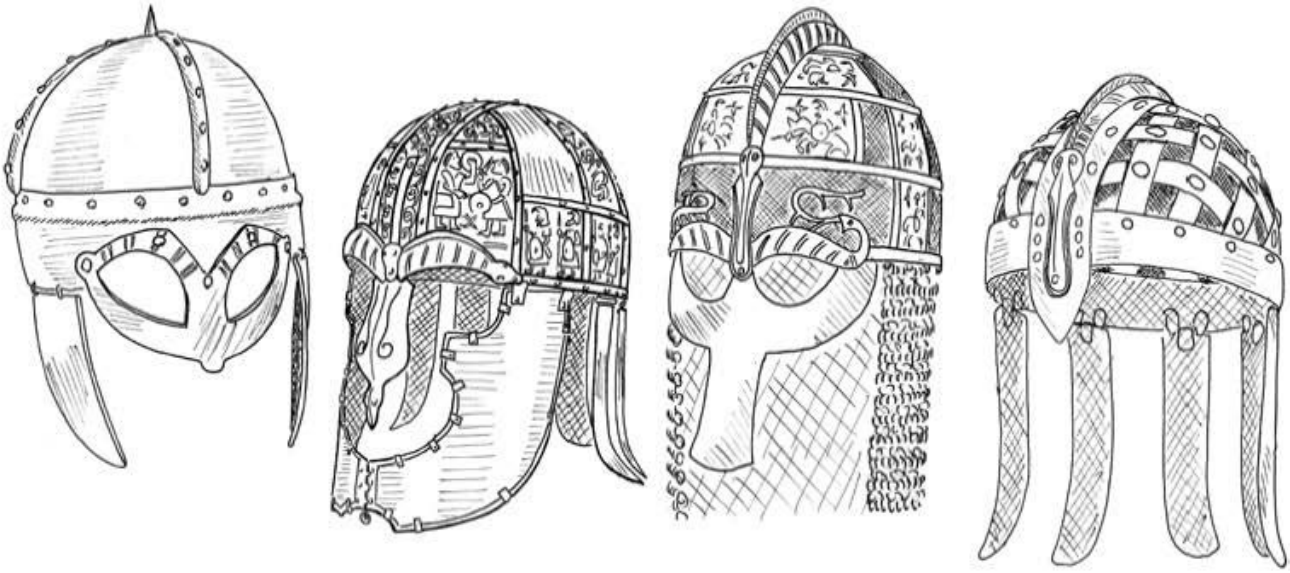
Короткий меч — имеет общую длину 50-70 см. Редко применяется жителями Северных стран. Больше всего распространён среди ромеев.

Лангсакс — однолезвийный меч. Проще и дешевле в изготовлении, чем обоюдоострый. Имеет такую же рукоятку, что и обоюдоострый меч, но более простой клинок с заточкой только по одной стороне.

Лук и стрелы — оружие равно успешно используемое и в охоте, и на войне. Обычно лук изготавливается из цельного куска дерева и имеет длину около 1.5 метров. Стрелы носят в кожаных или берестяных колчанах.

Меч — основное оружие знатных, богатых и опытных воинов. Рукоять меча зачастую украшена серебром и золотом. Меч имеет общую длину около метра и прямой обоюдоострый клинок с широким долом.





Наручи — доспех, защищающий предплечья. Обычно делается из металлических пластин, наклёпанных на кожаную основу.

Пластинчатый доспех — самый прочный и самый дорогой доспех. Изготавливается из металлических пластин, стянутых кожаными шнурами. Закрывает торс и плечи воина.

Поножи — доспех, защищающий голени. Обычно делается из металлических пластин, наклёпанных на кожаную основу.

Поясной нож — поясной нож имеет маленькие размеры (лезвие около 5 см) и является хозяйственной принадлежностью, а не оружием.

Праща — кожаный ремень, при помощи которого можно метать камни на большое расстояние. Очень опасное оружие, требующее большого опыта в применении.

Рабочий топор — топор, используемый в хозяйственных целях. Он короче и тяжелее боевого.

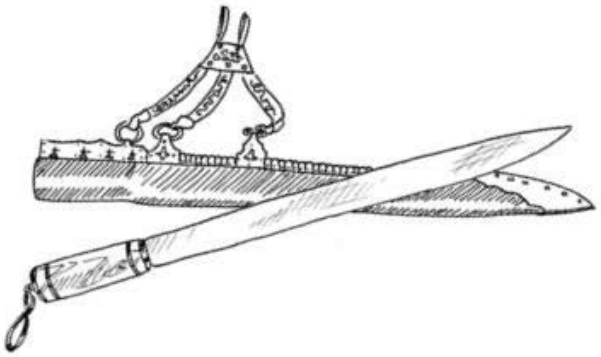
Рогатина — большое прочное копьё с широким длинным наконечником. Применяется в основном для охоты на крупного зверя, но может служить и боевым оружием. Рогатину держат двумя руками.

Секира — большой двуручный топор с рукоятью 1.5-2 метра. Оружие опытных воинов. Часто украшено серебром или золотом.

Сельскохозяйственный инвентарь —вилы, косы, грабли, лопаты и прочие длинномерные предметы, используемые в сельском хозяйстве.

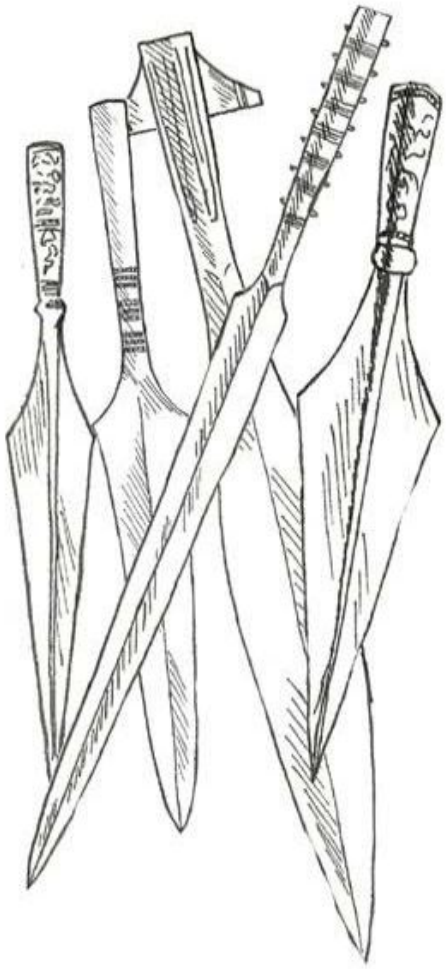
Скрамасакс — боевой нож. Его носят на поясе в богато украшенных бронзой или серебром ножнах. Длина его может достигать полуметра. Используется опытными воинами как оружие для левой руки, для замены потерянного оружия или просто как удобный в походе инструмент.

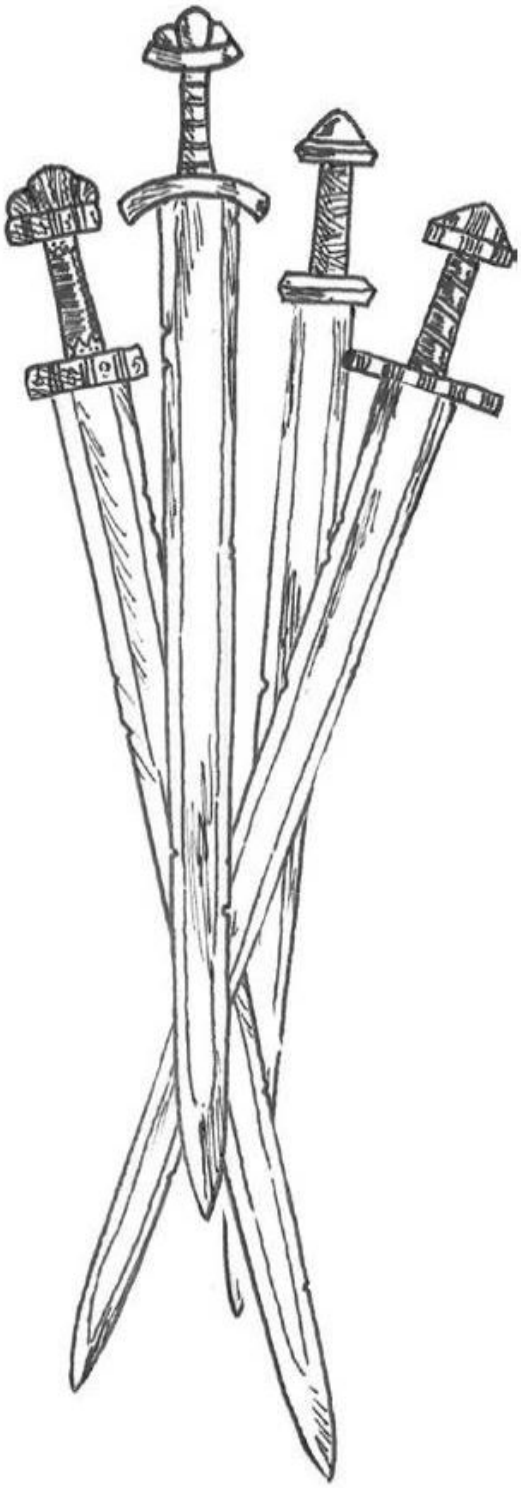
Составной лук — лук, изготовленный не из одного куска, а из разных частей (дерева, кости, кожи) для получения наилучших характеристик оружия. Такие луки обладают большей дальностью боя, но требуют большей силы от героя, чтобы он смог натянуть тетиву.



Шлем — самый распространённый вид доспехов. Может изготавливаться из кожи или металла. Обычно шлем имеет или наносник, или полумаску. Может быть украшен золотой и серебряной насечкой и фигурными накладками.

Щит — основное средство защиты воина в бою. Чаще всего имеет круглую форму. Изготавливается из дерева и обшивается кожей, может быть укреплён металлическими накладками. Обычно щиты расписывают в яркие цвета и украшают рисунками.





Оружие ближнего боя

Тип оружия	урон	мин. сила	вес	цена[1]	примечания	прочность	создание[2]
Меч	сила + d8	d6	2	100/150/300	защита +1[3], +1 к владению оружием	10	5/5 кузнец
Короткий меч	сила + d6	d4	1,5	80/120/250	защита +1[3], +1 к владению оружием	10	4/4 кузнец
Лангсакс	сила + d8	d6	2	50/80/–	защита +1[3]	9	5/4 кузнец
Боевой топор	сила + d8	d6	1	20/40/–	ББ 1	7	4/3 кузнец
Скрамасакс	сила + d4	d4	1	10/30/70	защита +1[3]	11	3/3 кузнец
Дротик	сила + d6	d4	1	15/25/–	дальность 1	7	3/2 кузнец
Копьё	сила + d8	d6	2	25/40/60	дальность 1	8	3/3 кузнец
Рогатина	сила + d10	d8	3	30/40/–	двуруч., дальность 1	9	3/3 кузнец
Секира	сила + d10	d8	2	50/80/150	двуруч., ББ 1	8	5/5 кузнец
Предметы, которые можно использовать как оружие							
Кость, палка	сила	d4	1	-		7	—
Дубина	сила + d4	d6	1	-		9	2/1 умелец
Рабочий топор	сила + d6	d6	2	15/ – /–	защита –1	8	3/2 кузнец
Сельскохозяйственный инвентарь	сила + d4	d6	2	20/ – /–	дальность 1, защита –1	7	3/2 кузнец

Оружие дальнего боя

Тип оружия	урон	дистанция	вес	цена[1]	примечания	создание[2]
Лук	2d6	12/24/48	1,5	40/60/100	мин. сила d6	2/2 умелец
Стрелы (за 10)	-		1	20		1/1 умедец
Составной лук	2d6	15/30/60	1,5	80/120/200	мин. сила d8	3/3 умелец
Копьё	сила + d8	3/6/12	2	25/40/60		3/3 кузнец
Дротик	сила + d6	5/10/15	1	15/25/-		3/2 кузнец
Топор	сила + d6	2/4/8	1	20/40/-		3/2 кузнец
Камень	сила + d4	3/6/12	0,5	-		—
Праща[4]	сила + d8	5/15/60	0,5	5/ — /-		2/1 умелец

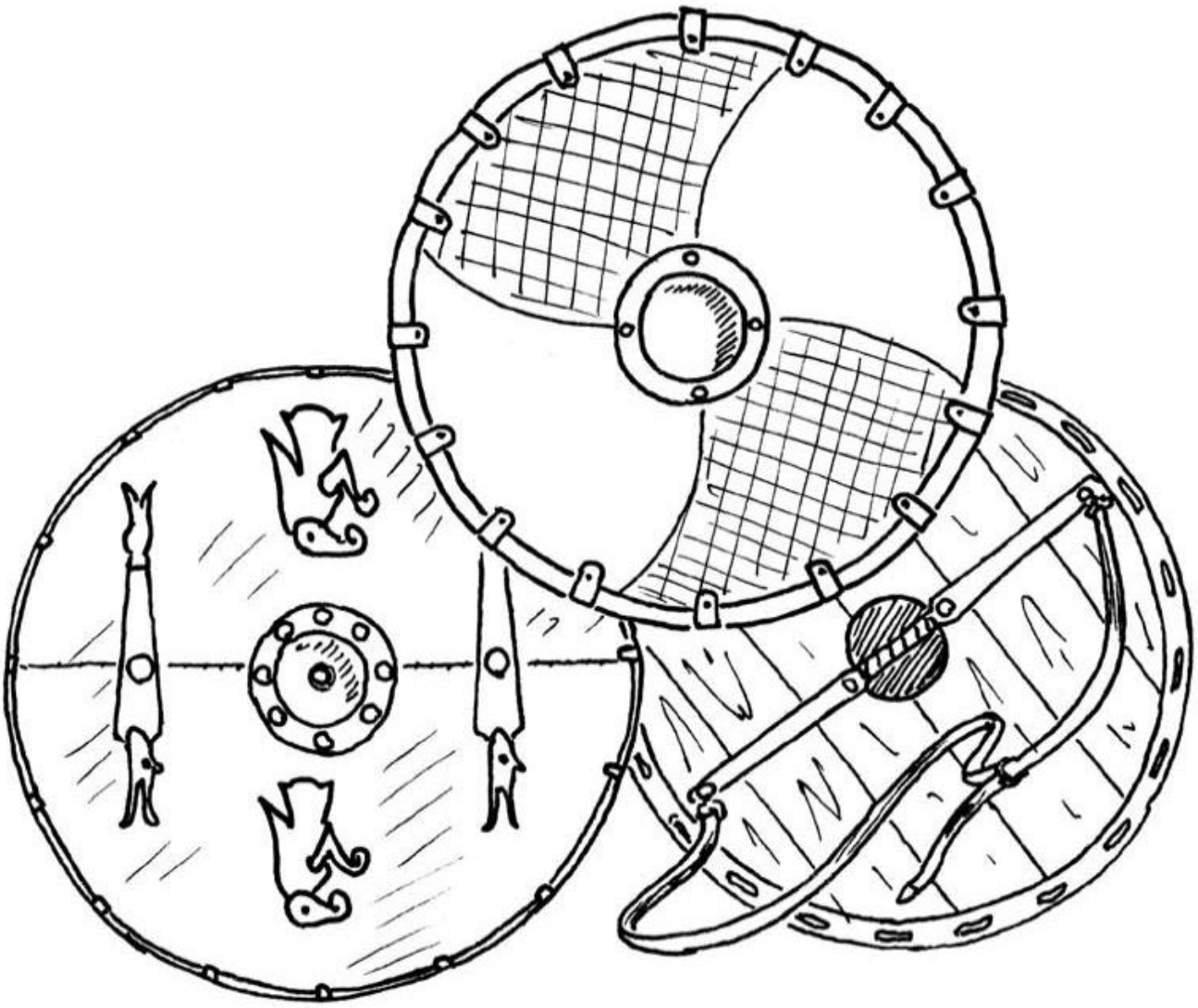
Щиты

Тип щита	защита	вес	цена[1]	примечания	прочность	создание[2]
Щит большой	+3	4	15/25/50	+2 броня против дистанц. атак	10 (1)	3/2 умелец
Щит малый	+2	2	10/20/40	+1 броня против дистанц. атак	8 (1)	3/1 умелец
Щит усиленный	+3	5	20/30/60	+3 броня против дистанц. атак	12 (2)	4/3умелец

1. Цены указаны для различных уровней красоты: 0/+1/+2.
2. В этой колонке указывается навык, при помощи которого герой может изготовить это предмет, количество проверок и количество успехов (в формате проверок/успехов), необходимых для этого (см. стр. 99).
3. Герой получает это преимущество, только если у него нет щита.
4. Требует свободной клетки справа от героя. Герой не может осуществлять манёвр прицеливания.

Доспехи

Тип	броня	вес	цена	закрывает	создание
Кожаный доспех	1	1	100/200/300	торс, руки 1/2	4/2 умелец
Кольчуга	2	5	–/1000/1200	торс, руки 1/2	7/7 кузнец
Пластинчатый доспех	3	7	–/1500/2000	торс, руки 1/2	9/9 кузнец
Металлический шлем	3	1	100/150/200	голова	3/3 кузнец
Кожаный шлем	2	1	60/100/150	голова	3/2 умелец
Наручи	3	1	50/70/100	руки	2/2 кузнец
Поножи	3	1	70/90/120	ноги	2/2 кузнец



Одежда

Мужской костюм состоит из мягкой кожаной обуви; штанов (узких или широких), которые могут подвязываться обмотками; нижней и верхней рубашки (нижняя обычно из льняной ткани, верхняя — из шерсти). Рубашку подпоясывают ремнём из ткани или кожи. Поверх надевают плащ из шерсти. Рубашка застёгивается на вороте пуговицей или скрепляется небольшой фибулой. Плащ завязывается или застёгивается крупной фибулой из бронзы или серебра. На голове носят шапки или повязки.

Женский костюм состоит из такой же мягкой кожаной обуви, длинной нижней рубашки и длинного платья. Праздничный костюм обязательно включает сарафан, который застёгивают на плечах большими овальными фибулами. Поверх может надеваться небольшой плащ, который также застёгивается фибулой. На голове женщины носят платки, шапки или повязки.

Зимой надевают шапки из меха и тёплые кафтаны.

Бедные люди носят одежду из грубого полотна и некрашеной шерсти. Те, кто посостоятельней, красят свою одежду в яркие цвета и отделывают тесьмой и вышивкой. Очень богатые люди могут позволить себе носить одежду из тонкой шерсти и шёлка с отделкой из золотой и серебряной нити.

Украшения

Люди Северных стран также носят различные украшения. В первую очередь, это уже упомянутые выше фибулы для застёгивания плащей и воротов рубашек. Кроме того, существуют всевозможные браслеты, гривны, кольца, перстни, бусы и подвески.

Главное, что следует помнить касательно украшений, — это то, что для людей Северных стран красота предмета практически неразрывно связана с его ценностью. Так что украшения никогда не изготавливаются из дешёвых подручных материалов вроде дерева, кости, кожи. Самый дешёвый материал, который используют для украшений, — это бронза.

Браслеты носят и мужчины, и женщины. Они являются не только украшениями, но ещё выполняют функцию платёжных средств. Поэтому обычно браслеты по весу соответствуют половине или целой марке. Бывает, что для оплаты их разрубают на части. Конечно, для таких целей обычно служат браслеты, не обладающие большой художественной ценностью.

Гривны — это шейные украшения в виде металлического обруча, которые могут носить и мужчины, и женщины. Они, как браслеты, иногда используются в качестве платёжных средств.

Кольца и перстни носят и мужчины, и женщины.

Бусы — исключительно женское украшение. Бусы изготавливаются из стекла, янтаря или хрусталя. Стеклянные бусы различаются по размерам и красоте. Маленькие одноцветные — не очень дороги и даже могут использоваться как эквивалент монеты. Большие многоцветные бусы стоят значительно дороже и требуют немалого мастерства для их изготовления. В нитки бус часто вставляют разнообразные металлические подвески. Носят бусы либо на шее, либо подвешивая между большими фибулами, скрепляющими парадный сарафан.

Фибулы — застёжки для одежды, подобные броши. Могут быть разных размеров, от миниатюрных для застёгивания нижней рубашки, до огромных (весом в 1-2 марки) для плащей и накидок. Их носят и мужчины, и женщины. В отличие от браслетов, колец и гривен, фибулы делятся на «мужские» и «женские».

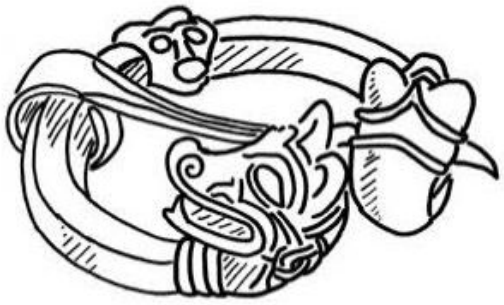
Подвески и амулеты — фигурные подвески носят только женщины и обычно вставляют их в ожерелья из бус. Амулеты же не являются украшениями в прямом смысле слова. Поэтому они могут изготавливаться из различных материалов, но при этом никак не влияют на красоту героя. Хотя, конечно, изготовленный из серебра или золота амулет будет одновременно и украшением. Самые распространённые амулеты — это молоточки Тора. Их носят и мужчины, и женщины. Чаще всего, их изготавливают из драгоценных материалов с богатой отделкой.

Наборный ремень — это ремень, украшенный узорными металлическими накладками. Обычно такие ремни носят воины или купцы. Накладки изготавливают из бронзы или серебра.

Следует помнить, что ношение мужчинами женской одежды и украшений, как и наоборот, является позорным, хотя в исключительных случаях к этому могут и прибегнуть. Обвинение в ношении одежды другого пола — страшное оскорбление.

Одежда и украшения

Предмет	цена	вес	создание	примечания
Нож поясной	1 монета	–	2/1 кузнец	
Украшенная обувь	2 монеты	–	3/2 умелец	красота +1
Обувь	1 монета	–	2/1 умелец	
Одежда из некрашеной ткани	0,5 монеты	1	3/1 умелец	красота –2
Одежда из крашеной ткани	10 монет	1	4/2 умелец	
Одежда с отделкой	50 монет	1	5/3 умелец	красота +1
Одежда из дорогих тканей с отделкой	200 монет	1	6/4 умелец	красота +2
Тёплая одежда	30 монет	2	4/2 умелец	защищает от холода
Богатая тёплая одежда	60 монет	2	5/3 умелец	красота +1, защ. от холода
Плащ	2 монеты	1	3/1 умелец	
Плащ с отделкой	5 монет	1	4/2 умелец	красота +1
Богато украшенный плащ	30 монет	2	5/3 умелец	красота +2
Шапка	1 монета	–	2/1 умелец	
Меховая шапка	3 монеты	–	2/1 умелец	защищает от холода
Кожаный ремень	1 монета	–	2/1 кузнец	
Наборный ремень	30 монет	–	3/2 кузнец	красота +1
Ремень с серебряной пряжкой	10 монет	–	3/2 кузнец	красота +1
Серебряный наборный ремень	200 монет	–	4/3 кузнец	красота +2
Поясная сумка	1 монета	–	2/1 умелец	
Бусина (одноцветное стекло, янтарь)	1 монета	–	1/1 умелец	красота +1
Дорогая бусина(узорное стекло, хрусталь)	5 монет	–	2/2 умелец	красота +2
Фибула для плаща (бронза)	2 монеты	–	3/1 кузнец	красота +1
Фибула для плаща (серебро)	10 монет – 1 марка	–	4/2 кузнец	крастота +2
Маленькая фибула (бронза)	1 монета	–	3/1 кузнец	
Маленькая фибула (серебро)	5 монет	–	3/1 кузнец	красота +1
Браслеты и гривны	0,5-2 марки	–	3/1 кузнец	красота +1
Искусно сделанные браслеты и гривны	1-3 марки	–	4/2 кузнец	красота +2



Бытовые предметы

Предметы	цена	вес	создание	примечания
Корабельные снасти	3-5 марок	10-30	4/4 умелец	
Набор инструментов	10 монет	3-5	3/3 кузнец	
Хорошие инструменты	200 монет	3-5	4/4 кузнец	+1 к проверкам мастерства
Простая посуда	0,5 монеты	1	2/1 умелец	
Серебряная или стеклянная посуда	50 монет	1	3/2 кузнец	красота +1
Дорожная сумка	1 монета	1	2/1 умелец	
Сундук	10 монет	5	4/2 умелец	
Верёвка (50 шагов)	2 монеты	1	3/1 умелец	
Украшенный сундук	40 монет	6	5/3 умелец	красота +1
Мехдля воды	2 монеты	1	2/1 умелец	
Гребень	1 монета	–	2/1 умелец	
Украшенный гребень	3 монеты	–	3/2 умелец	красота +1
Набор для тавлей	3 монеты	1	3/1 умелец	
Набор для тавлей (дорогой)	10 до 50 монет	1	4/2 умелец	красота +1
Лира	От 1 до 3 марок	1	3/3 умелец	
Свирель	0,5 монеты	–	– умелец	
Упряжь	7 монет	1	3/2 умелец	
Лыжи	5 монет	2	3/3 умелец	
Седло	25 монет	2	3/2 умелец	
Украшенное седло	70 монет	2	4/3 умелец	красота +1
Узда	5 монет	1	2/1 умелец	
Украшенная узда	50 монет	–	3/2 умелец	красота +1
Огниво	1 монета	–	2/1 кузнец	
Точильный камень	2 монеты	0,5	– умелец	
Весы	20 монет	0,5	3/2 кузнец	
Замок	30 монет	1	3/3 кузнец	

Товары и животные

Товары	цена	Товары	цена
Овца	7 монет	Шкурка куницы	1 монета
Свинья	5 монет	Шкурка соболя	5 монет
Корова	40 монет	Дорогая ткань (за 10 локтей)	6 марок
Бык	60 монет	Марка железа	10 монет
Курица	1 монета	Марка бронзы	20 монет
Лошадь	75-150 монет	Янтарь (за камушек)	0,5 монеты
Хлеб/зерно (10 рационов)	1 монета	Хрусталь (за камушек)	2 монеты
Сыр (10 рационов)	2 монеты	Раб	1,5 марки
Сушёное мясо (10 рационов)	3монеты	Рабыня, старик, ребёнок	1 марка

Средства передвижения

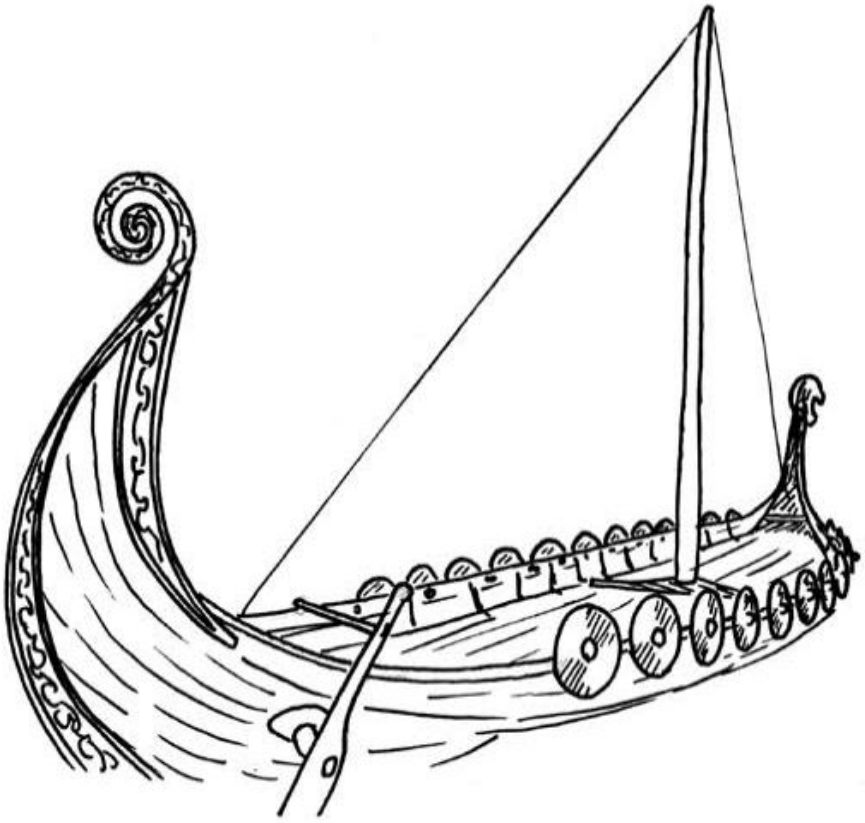
Малая ладья. Небольшое плавательное средство на 5-10 человек. Обычно перемещается на вёслах, но может иметь и парусное вооружение.

Боевой корабль. Боевые корабли имеют небольшую осадку, такую, что могут подниматься вверх по рекам. Они одинаково хорошо приспособлены для хода и под парусом, и на вёслах, имеют высокую манёвренность. Обычно их длина составляет около 20-30 метров, а ширина около 3. Полный экипаж — 20-50 человек.

Боевые корабли часто украшают резьбой и золотом. Одним из непременных атрибутов боевого корабля является резная голова дракона на его носу. Эта голова снимается при подходе к берегу с мирными целями, чтобы не пугать местных духов.

Торговый корабль. Торговые корабли имеют большую осадку, чем боевые. Они лучше приспособлены для путешествий по открытому морю под парусом, чем на вёслах. Скорость их обычно меньше, чем у боевых кораблей. Длина таких судов около 15 метров, ширина — 4-5 метров. Команда может состоять из 10-15 человек. Такие корабли способны перевозить крупные грузы (например, лошадей). Торговые корабли редко поднимаются вверх по рекам из-за глубокой осадки и малой манёвренности.

Длинный змей. Огромный боевой корабль, который может достигать 50 метров в длину. Он не очень удобен для набегов, так как имеет большую осадку и менее поворотлив, но зато может вмещать команду до 100 человек, и в морском бою такой корабль значительно эффективнее прочих. Чаще всего такими судами оснащают свои флоты конунги и ярлы.



Транспортные средства

Транспорт	уск/ПС	Стойкость	Экипаж	Цена	Постройка
Маленькая лодка	1/2	8 (2)	1–2	10 монет	4/3 корабел
Большая лодка	1/4	8 (2)	4–5	50 монет	5/4 корабел
Малая ладья	2/8 (6)	12 (2)	5–10	10 марок	7/7 корабел
Боевой корабль	3/12 (8)	15 (3)	20–50	70 марок	9/9 корабел
Торговый корабль	2/8 (6)	16 (3)	10–15	50 марок	8/8 корабел
Длинный змей	3/10 (8)	19 (4)	50–100	100 марок	10/10 корабел
Телега	шаг животного –2	10 (2)	1–6		4/3 корабел
Украшенная телега	шаг животного –2	10 (2)	1–6	30 монет	5/4 корабел
Сани	шаг животного	10 (2)	1–6	30 монет	4/3 корабел
Украшенные сани	шаг животного	10 (2)	1–6		5/4 корабел

↑ Руна Тюр. Война

В целом бои в нашей игре протекают так же, как описано в «Дневнике авантюриста». Ниже мы отметим несколько исключений и опишем принятые тактики и распространённые боевые ситуации в мире Круга Земного.

Защита

В мире Круга Земного нет привычного нам фехтования. Навык отбивания ударов оружием практически неизвестен. Основным средством защиты является щит.

Для отражения этой особенности в Круге Земном *защита* героя определяется как *владение оружием/2*. Без прибавления +2, как в книге правил «Дневника авантюриста» (с точки зрения защиты человек без щита считается безоружным). Вместе с тем мы увеличили *защиту*, даваемую щитами.

Прицельная атака

В схватках, где основным средством защиты является большой щит, голова — очень удобная цель для атак. При *прицельной атаке* в голову оружием ближнего боя герой получает штраф –2, а не –4, если атакует противника со щитом.

Разбивание щитов

Так как основная защита в бою получается от щита, зачастую герои стараются сначала разбить щит врага. Любой герой может направить свой удар не в противника, а в его щит.

Это происходит по правилам *ломания предметов* из «Дневника авантюриста». Такая атака возможна только рубящим оружием: мечами, лангсаксами, топорами, секирами.

Колющее оружие, такое, как копьё или стрела, можно использовать для *атаки сквозь препятствие* по правилам «Дневника авантюриста». Противник получает +2 к *броне* за обычный щит и +3 за особо прочный.

Рогатина обладает таким мощным наконечником, что позволяет и рубить, и колоть. Ею можно совершать как *разрушающие атаки*, так и *атаки сквозь препятствия*.

Копья

Обратите внимание, что в мире Круга Земного копьё — одноручное оружие. Этот вид вооружения широко распространён, так как не очень дорог, позволяет эффективно вести ближний бой и может быть использован как метательное оружие.

Метатание в бою

Метание копий и дротиков — очень распространённый способ вести бой. Несмотря на то, что метание проигрывает стрельбе в дистанции, у него есть свои преимущества. Герой может держать в левой руке вместе со щитом до 3 дротиков или 2 дротика и иное оружие. В этом случае он вправе перекладывать оружие из левой руки в правую *свободным действием*, не тратя *действия* на его выхватывание при переходе к ближнему бою и всё время получая преимущество от щита.

Скьялборг (стена щитов)

Герой, вооружённый щитом, может защищать им не только себя, но и стоящего рядом товарища. Он вправе распределить *защиту* щита между собой и героем, стоящим на соседней *клетке*. Этот выбор делается при первой атаке, направленной на героя или того, кого он защищает, и действует до следующего *раунда*. Например, если герой отдал 2 (из *защиты* 3) другому герою и подвергается атаке сам в этом же *раунде*, его *защита* составляет всего 1.

Муж не должен
Хотя бы на миг
Отходить от оружья;
Ибо как знать,
Когда на пути
Копьё пригодится.

Практически все свободные жители Северных стран имеют оружие и умеют им пользоваться. Собственное оружие порой есть даже у рабов. Любой человек может постоять за себя, а ополчение бондов представляет собой достаточно грозную силу.

Гисли просит у раба меч, и тот отдаёт его неохотно. Гисли снарядился для поединка, они бьются, и вышло так, что Бьёрн пал мёртвым. Гисли почитает это за большую победу.

Раб потребовал назад свой меч, но Гисли не хочет с ним расставаться и предлагает за него золото. Но раб ничего, кроме меча, не желает и остаётся ни с чем. Это ему очень не нравится, он покушается на Гисли и тяжело его ранит. Но Гисли разит его по голове Серым Клинком, и удар был так силён, что меч сломался, череп раскололся, и настигла обоих смерть.

Доспех, сплетённый
Руками искусников.
Ратнику нужен
Покров нагрудный,
Хранящий в сечах
Мечедробящих
Сердце от раны,
Жизнь от смерти;
И шлем сверкающий
Нужен воину,
Кров надёжный,
Увитый сетью
И золочёным
Вепрем увенчанный
(так он умельцем
лет незапамятных
был выкован дивно,
что ни единый
удар в сражении
ему не страшен).
Также герою
Стал подспорьем
Лучший из славных
Клинков наследных
(были на лезвии,
в крови закалённом,
зельем вытравлены
узорные змеи);
в руке героя,
ступить решившегося
на путь опасный,
на вражью землю,
тот меч не дрогнет —
не раз бывал он,
клинок острёный,
в работе ратной.

Жил человек по имени Бьёрн Бледный. Он был берсерк. Он разъезжал по стране и вызывал на поединок всякого, кто ему не подчинялся. Вот раз он приходит к Ари и предлагает ему на выбор: хочет, пусть бьётся с ним на Столбовом островке, а не хочет, пусть отдаёт ему свою жену. Тот сразу решил, что уж лучше биться, чем обоих, и жену, и себя, позорить. Сойтись им надлежало через три ночи. Вот подходит время поединка, они сражаются, и вышло так, что Ари пал и лишился жизни. Бьёрн считает, что он завоевал и землю, и жену. Гисли же, брат Ари, говорит, что, покуда он жив, этому не бывать, и он намерен биться с Бьёрном.

Тут сказала слово жена Ари:

— Не потому меня отдали за Ари, что я не пошла бы охотнее за тебя. У раба моего Коля есть меч Серый Клинок. Так попроси, пусть он тебе его одолжит. Потому что есть у этого меча такое свойство: он несёт победу всякому, кто берёт его в битву.

Конечно, дружинники конунгов и викинги, хотя они зачастую и вышли из той же среды, что и простые бонды, имеют гораздо более надёжное оружие и заметно лучше умеют обращаться с ним.

Длинные мечи, топоры и секиры, дротики и копья — вот излюбленное оружие Северных стран. Часто оружие украшается серебром и золотом. Чаще всего украшали мечи, копья и двуручные секиры. Для защиты служат большие, ярко раскрашенные круглые щиты. Из доспехов наибольшей популярностью пользуются различные шлемы из кожи и металла. Они тоже могут быть украшены серебром, золотом и гранатовыми инкрустациями. В качестве нательных доспехов чаще всего используются куртки из стёганой кожи или плетёные из толстых кожаных ремешков. Доспехи целиком из металла — кольчуги и пластинчатая броня — невероятно дороги и используются только очень знатными или богатыми воинами.

Один герой может получить защиту только от двух других героев, стоящих с разных сторон от него.

Таким образом, в сражениях бойцы стараются действовать, образуя стену из щитов, прикрывая не только себя, но и своих товарищей. В такой строй включаются бойцы с секирами, разбивающие щиты противников. Не имея своего щита, они рассчитывают на прикрытие товарищей справа и слева.

Хольмгманг (судебный поединок)

Судебный поединок в Северных странах — особое ритуальное действие. Люди верят, что победа в такой схватке зависит от воли богов, а не от мастерства сражающихся. Правда и то, что боги Северных стран больше благоволят опытным бойцам.

Судебный поединок — не просто схватка двух человек. Когда происходит такой поединок, применяются правила, описанные ниже.

У каждого поединщика должен быть помощник, который будет прикрывать его щитом. При этом защита рассчитывается по *навыкам* помощника. Щиты можно (и нужно) пытаться разбить. Каждая сторона вправе использовать за поединок три щита, заменяя разбитые.

Атаки совершаются по очереди.

Право первого удара определяется жребием.

Инициатива не тянется. Вместо *инициативы* перед поединком каждая сторона тянет карту *расположения богов*. Стороны не должны знать карт своего противника.

После любой *проверки* (в том числе *урона*) герой вправе раскрыть свою карту. Его противник выбирает: тоже раскрыть карту или оставить её закрытой.

Если карта героя старше или его противник не стал открывать своей карты — *к результату проверки добавляется* +4. Если же карта противника оказалась старше — то –4.

Открытые карты сбрасываются и тянутся новые. Если карта не открывалась, она остаётся у героя на следующий *раунд*.

Бой на кораблях

В мире Круга Земного бои часто происходят на море.

Корабли Северных стран не вооружены ни таранами, ни артиллерией. Поэтому морской бой происходит только как абордажный. Корабли маневрируют, чтобы оказаться в более выгодном положении для атаки и стрельбы,, затем корабли сходятся и начинается рукопашная схватка.

Палуба корабля считается *ненадёжной опорой* при стрельбе и метании.

Люди Северных стран всегда сражаются пешком, несмотря на то, что верховая езда распространена (особенно среди знати) очень широко. Лошадьми пользуются только как средством передвижения, а перед боем воины, даже приехав к полю боя верхом, спешиваются.

Не менее ближнего боя в Северных странах распространён дистанционный бой. Для него используются луки и реже пращи. Но они сильно уступают по популярности метанию копий и дротиков.

В крайнем случае, для метания используются и просто камни.

Берсерки

Так называют воинов, которые в бою приходят в такую ярость, что перестают чувствовать боль от ран. Они бросаются в самую гущу битвы и раздают удары направо и налево, совсем не думая о своей защите.

Берсерков считают лучшими воинами, но часто они обладают неуживчивым нравом. Поэтому в обыденной жизни их частенько недолюбливают.

Называют двух братьев, которые были всех хуже. Одного звали Торир Брюхо, а другого Эгмунд Злой. Они были родом с Халоголанда, сильнее и выше ростом, чем прочие люди. Они были берсерками и, впадая в ярость, никого не щадили. Они уводили мужних жён и дочерей и, продержав неделю или две у себя, отсылали назад. Где только они ни появлялись, всюду грабили и учиняли всякие другие бесчинства. Эйрик Ярл объявил их вне закона во всей Норвегии.

Морской поход

Люди Северных стран — это морской народ. Именно человек, ушедший в морской поход или живущий за счёт таких походов, называется викингом. Все деления в войске проводятся по корабельным командам, и у каждой команды — свой предводитель, даже если войско выступает по суше.

Обычно для морских набегов снаряжают один-два корабля. Реже такие группы объединяются в большие флоты для нападения на крупные города или сильных противников. Конечно, конунги и ярлы способны собирать гораздо большие флоты, чем простые викинги.

Самым почётным в морском бою местом является нос корабля. Там обычно стоят вожди и лучшие воины.

Весной Харальд конунг стал собираться в морской поход. Зимой по его распоряжению был построен большой и роскошный корабль с драконьей головой на носу. Он отрядил на него свою дружину и берсерков. На носу должны были во время боя стоять лучшие воины, так как у них был стяг конунга.

Сожжение в доме

Во время родовых распрей часто происходят нападения на противника прямо в жилище. Поскольку дома не имеют больших окон и обычно у них один-два входа, нападающиим несложно перекрыть все выходы из дома и поджечь его.

В саге упоминают двух братьев. Одного звали Эйнаром, другого — Арни, оба сыновья Скегги с острова Сакса. Они жили на мысу к северу

Корабли могут находиться на 5 различных дистанциях:

1. **Очень далеко** — стрельба невозможна.
2. **Далеко** — дальняя дистанция для стрелкового оружия.
3. **Неблизко** — средняя дистанция для стрелкового оружия и дальняя для метательного.
4. **Близко** — ближняя дистанция для стрелкового оружия и средняя для метательного.
5. **Вплотную** — ближняя дистанция для стрелкового и метательного оружия. Может быть заявлен абордаж.

При сближении или погоне кораблей совершается встречная *проверка* навыка *мореходство* кормчего каждого корабля. Эта *проверка* модифицируется опытом экипажа.

Более 1/2 экипажа без навыка мореходство	–4
Менее 1/2 экипажа без навыка мореходство	–2
Все имеют навык мореходство	+0
Более чем у 1/2 экипажа *мореходство* d8+	+2
Кормчий более быстрого корабля получает +2	

Выигравший может изменить *дистанцию* между кораблями. Также он выбирает одно из двух:

1. Дать преимущество бойцам на своём корабле. Стрелки получают +1 к атаке (если корабли находятся на дистанции «вплотную», то команда проигравшего корабля не может

от Транджейма. Они набирают к осени людей и отправляются к Кольбьёрну и ставят тому условие: хочет, пусть едет с ними жечь в доме Торбьёрна с сыновьями, а не то пусть расстаётся с жизнью. Тот предпочёл ехать с ними.

Вот отправляются они, числом шестьдесят, и приезжают ночью, и поджигают все строения. А все спали в одном покое: и Торбьёрн, и его сыновья, и Тордис. Там стояли два жбана с кислой сывороткой. Вот Гисли и те, кто был с ним, берут две козлиные шкуры, макают в жбаны, и набрасывают на огонь, и трижды его тушат. Потом они пробивают стену, выбираются, десять человек, наружу, добегают под завесой дыма до гор и уходят подальше, чтобы собаки их не почуяли. Двенадцать же человек сгорели в доме. А они, те, что пришли, думают, что сожгли всех.

Такой способ нападений довольно распространён, но всё же победа над противником без сжигания дома считается более почётной и достойной.

Ньяль сказал своим людям:

— Как вы думаете, много ли у них народу?

— Народу у них много, и действуют они сплочённо, — говорит Скарпхедин. — однако они потому остановились, что сомневаются, удастся ли им справиться с нами.

— Им это не удастся, — говорит Ньяль. — Пусть все войдут в дом. Трудно было справиться с Гуннаром, а он был один. Здесь же постройки прочные, так что нападающим с нами не справиться.

— Едва ли ты прав, — говорит Скарпхедин. — На Гуннара напали хёвдинги настолько благородные, что они скорее отступили бы, чем сожгли его в доме. А эти сразу подожгут дом, если не смогут справиться с нами иначе, потому что они пойдут на всё, лишь бы победить нас. Они понимают, что если мы останемся в живых, то они погибли. Но мне не хочется, чтобы меня выкуривали, как лисицу из норы.

Ньяль сказал своим сыновьям:

— Вы опять не хотите слушаться меня и не считаетесь со мной. Когда вы были моложе, вы так не делали, и вам же было лучше.

Хельги сказал:

— Сделаем, как хочет отец. Так будет лучше.

— Я в этом не уверен, — сказал Скарпхедин, — потому что ему недолго осталось жить. Но в угоду отцу я охотно сгорю вместе с ним, потому что я не боюсь смерти.

пользоваться защитой борта). Если начинается абордажный бой, команда выигравшего корабля получает +1 к результатам проверок владения оружием в первом раунде боя. Если битва ведётся по правилам массовых сражений, то этот модификатор в первом раунде боя равен +2.

2. Получить +2 к проверке *мореходства* в следующем раунде.

Чтобы противник не смог избежать абордажного боя, необходимо связать два корабля. Для этого требуются верёвка с крюком и *проверка* навыка *метание*. При *успехе* — корабли сцеплены и не разойдутся, пока кто-то не перерубит связывающие их верёвки. Корабли могут быть сцеплены любым количеством верёвок, по числу успешных проверок.

Борьба

Бой без оружия в мире Круга Земного — особый *навык*. Обычно такой бой воспринимается как забава, так как настоящие сражения происходят с оружием. Но бывают ситуации, когда умение бороться оказывается спасительным. Например, если оружие сломано или затуплено. Бывают и такие противники, что не могут быть побеждены оружием, пока не сломлены в борьбе.

Чтобы вступить с противником в *борьбу*, когда он пытается этого избежать, надо выиграть встречную *проверку* навыка *борьба* против его *ловкости* или *владения оружием* (если он вооружён). Если герой получает *успех* — со следующего *раунда* он борется с противником. Если же герой получил *подъём* — он немедленно наносит *урон*.

Когда два героя борются, они по-прежнему получают карты *инициативы*, но могут атаковать противника только навыком *борьба* (защита: половина *силы* +2) или пытаться вырваться, чтобы перейти к обычному бою или бежать.

При успешной атаке противник получает *урон* в размере *сила + борьба*. При этом никакие доспехи не учитываются.

Чтобы вырваться, необходимо выполнить успешную встречную *проверку силы* или *борьбы* (на свой выбор), против *силы* или *борьбы* противника (на выбор противника).

Массовые сражения

В мире Круга земного нет навыка *знание (военное дело)*. При необходимости определить успех сражения герои совершают *проверку мудрости* или *характера*, исходя из ситуации в бою.

Когда успех зависит от хитрости и манёвра, герои проходят *проверку мудрости*, а когда от стойкости бойцов — *проверку характера*.

KRASABAKO

ᚱ Руна Райдо. Дорога

Путешествия

Когда герой совершает путешествие, он должен раз в день проходить *проверку* того *навыка*, который для этого использует. При *провале* он получает один уровень *усталости*.

При езде верхом *герой вынужден проходить проверки верховой езды*. При путешествии на корабле — *мореходства* (с **преимуществом** +2, если герой — просто пасажир и не принимает участия в управлении кораблём). А при движении пешком или на лыжах он вынужден совершать проверки *путешествия*.

Обычно герои, едущие верхом по ровной местности, двигаются со скоростью в полтора раза большей, чем герои, идущие пешком. Герои могут двигаться в половину своей скорости, получая +2 к *проверке навыка* или со в 2/3 своей скорости, получая +1. Таким образом, если в одной группе героев есть идущие пешком и едущие на лошадях, то едущие верхом получат +1 к проверке, так как они едут с меньшей скоростью, чем могли бы.

Гребцы на корабле должны совершать *проверку* за каждый час, проведённый на вёслах.

Проверка усталости в путешествии может модифицироваться погодой:

Дождь/снег	–1
Буря/гроза/метель	–2

Пешие путешествия зимой требуют наличия лыж. Без них скорость передвижения падает вдвое, а на проверку навыка налагается штраф –2. При наличии лыж скорость героя увеличивается в 1,5 раза.

Чтобы избавиться от *усталости*, героям необходимо пройти *проверку выносливости*, получая +1 за каждый час отдыха свыше 8 и –1 за каждый час, недостающий до 8 часов полноценного отдыха.

Людям Северных стран часто приходится путешествовать. Порой это не очень большие поездки: на тинг, на праздник или просто в гости или для сбора дани. В такие путешествия часто отправляются пешком или верхом на лошадях. Зимой — на лыжах. Для перевозки грузов используются телеги или сани. Дорог в Северных странах мало, поэтому зимой часто путешествуют по льду замёрзших рек.

Однако рельеф Северных стран таков, что быстрее и удобнее передвигаться по воде, нежели по земле. Мореходство настолько развито, что корабль считается не менее ценным имуществом, чем дом или земля.

По возможности люди Северных стран плавают вдоль суши, а на ночь пристают к берегу. Однако при необходимости они не боятся выходить в открытое море, несмотря на то, что это может обернуться суровым испытанием для храбрых корабельщиков.

Единицы измерения

В Северных странах, конечно, не пользуются привычными сейчас системами измерения.

Расстояние меряют в шагах, если оно небольшое. Шаг составляет приблизительно полметра. А если расстояние велико — то в днях пути. День пути — расстояние, которое преодолевает человек за день пешком, если не очень торопится, и это около 10-15 километров.

Вес измеряют в марках, и это около 200 граммов.

Для измерения времени пользуются понятиями «день» и «год». Часов в Северных странах нет, и для определения времени суток используются такие понятия, как «утро», «вечер», «день», «ночь», «полдень», «полночь», «рассвет», «закат».

Плавание в открытом море

За каждый день плавания корабля в открытом море нужно проходить *проверку* сохранения курса корабля. Для этого рулевой должен пройти проверку мореходства. *Провал* означает, что корабль сбился с курса. Чем больше провалов, тем сильнее отклонение от цели путешествия. Каждый *провал* говорит о том, что герои отклоняются приблизительно на полдня пути от своей цели.

Полную скорость корабль набирает только при попутном ветре. Скорость корабля при слабом ветре равна её половине. В штиль корабль может идти только на вёслах.

Для управления любым кораблём, идущим под парусом, достаточно 4-5 человек. Для нормального движения на вёслах нужно не менее 2/3 полной команды.

В бурю, кроме *проверки* сохранения курса, два раза за сутки совершается *проверка* сохранности корабля. Для этого рулевой совершает проверку мореходства (–2) с модификаторами опыта экипажа, управляющего парусом или сидящего на вёслах:

Более 1/2 экипажа без навыка *мореходство*	–4
Менее 1/2 экипажа без навыка *мореходство*	–2
Все имеют навык *мореходство*	+0
Более чем у 1/2 экипажа *мореходство* d8+	+2

В случае *провала* корабль получает 2d6 урона.

Также *проверка мореходства* совершается при различных манёврах корабля: причаливании к каменистому берегу, проходе между скал и в любых других ситуациях, когда важен талант рулевого.

Кораблекрушение

При столкновении корабля с другим кораблём или скалой *урон* зависит в большей степени от массы, чем от скорости. Лодки получают dX *урона*, ладьи — 2dX, а боевые и торговые корабли — 3dX.

X определяется препятствием:

- Другой корабль — d6
- Подводный камень — d8
- Скала — d10

Происшествия

За каждый день путешествия ведущий тянет одну карту. Если это оказывается дама, король, туз или джокер — героев ждёт некое происшествие, зависящее от масти карты.

- ***Пики*** — встреча с врагами. Дикие звери, викинги, враждебные жители страны.
- ***Червы*** — встреча с нейтральными персонажами. Это могут быть торговцы, другие путешественники, жители дальнего поселения.
- ***Бубны*** — находка чего-то ценного (например, старинного клада).
- ***Трефы*** — препятствие на пути. Это может быть шторм, обвал, лавина, чаща — в зависимости от того, где и в какое время года путешествуют герои.

Старшинство карты указывает на степень опасности или важности встречи.

- ***Валет*** — небольшая опасность или незначительная встреча или находка.
- ***Дама*** — опасность, равная героям по силе, или полезная встреча/находка.
- ***Король*** — большая опасность или важная встреча, ценная находка.
- ***Туз*** — встреча с чем-то волшебным: чудовищами, альвами, находка волшебного предмета.
- ***Джокер*** говорит о том, что кто-то из героев встречается со своей Судьбой.

География

География мира Круга Земного отличается от географии реального мира. Мы специально не приводим подробной карты, чтобы лучше отразить эту особенность.

Основной принцип, которому она подчиняется: чем дальше от центра мира — тем больше странного, чудесного и чудовищного встречается. Центр — это Северные Страны («центр» не в геометрическом смысле). Вокруг живут другие народы. За их землями начинаются удивительные, неведомые страны, простирающиеся до края мира, за которым простирается мир Хаоса — Утгард, где обитают злые великаны и другие враждебные человечеству силы.

Финнмарк

На север и восток от Северных стран лежит Финнмарк — земля финнов. У них нет единой власти, а есть много разных племён, часто воюющих друг с другом. Финны считаются самыми могущесвенными колдунами и лучше всех бегают на лыжах. В этой стране много озёр и непроходимых лесов. Ещё там много пушного зверя, и конунги Северных стран часто посылают своих людей собирать с финнов дань пушниной.

От Северных стран до этих земель 3-4 дня пути, что пешком через горы, что по морю.

Гардарика

Дальше на восток находится Гардарика, страна славян. Так она названа потому, что в ней много укреплённых городов. Славяне считаются хорошими мастерами в кузнечном деле и прочих ремёслах. Там правят свои ярлы и конунги, многие из которых — родичи правителей Северных стран. Дальше этой страны нельзя плыть по морю, но от неё начинается Восточный Путь по большим рекам, ведущий далеко на юг, в Дальние Страны. От Северных стран до Гардарики 5-7 дней пути по морю. И 2-3 дня пути от Финнмарка.

Далёкие страны

Если же двигаться по Восточному Пути дальше, то можно достичь дальних неведомых стран. Самым значительным поселением там является Миклагард. Это огромный город, который, как говорят, может вместить в себя все города и селения Северных стран. Там правит могущественный конунг, и он охотно берёт в свою дружину храбрых и опытных мужей.

Страна саксов

На запад от земель славян и на юг от Северных стран лежит Страна Саксов. Обычаи и язык в этой стране схожи с теми, что в Северных странах. Это потому, что (как говорят), когда Один шёл на север, он долгое время правил этими землями, а когда ушёл, то оставил править своих сыновей. От Северных стран до Страны Саксов 4-5 дней пути по морю.

Страна Франков

Дальше на юго-запад находится Страна Франков. Франками зовут тех саксов, что не были подчинены Одину в далёкие времена, и у них свои обычаи и свой язык. В Стране Франков правит один конунг, но его ярлы мало подчиняются ему и управляют своими владениями, как сами того пожелают. Знать в этой стране очень воинственна, воины одеваются в тяжёлые доспехи и любят сражаться верхом на конях, а простые люди совсем не умеют обращаться с оружием. От Северных стран до Страны Франков 5-7 дней пути по морю. Западнее же Страны Франков только океан.

Западные острова

На запад от Северных стран, в море, есть множество островов. Они были пустынны, но их заселили те, кто бежал от тирании ко-

Потомки Одина, Ньёрда и Фрейра долго правили всеми Северными Странами как единой державой. Пока не случились такие события:

Висбуром звали одного конунга, что правил страной. Он женился на дочери одного знатного человека и дал за невесту богатый выкуп. У них было два сына. Но Висбур бросил её и женился на другой. Когда его сыновьям исполнилось двенадцать и тринадцать лет, они пошли к колдунье и попросили её сделать так, чтобы они могли убить своего отца. А колдунья сказала, что если сделает это, то убийство родичей постоянно будет совершаться в их роду. Сыновья Висбура согласились на это и сожгли своего отца однажды ночью в доме.

С тех пор конунги часто вступают в распри друг с другом, хоть и происходят из одного рода.

Сына Висбура от новой жены звали Домальди. И после смерти Висбура он стал править страной. В его годы в стране царил неурожай и голод. Каждый год люди приносили всё большие жертвы на главном капище, но ничего не помогало и голод не прекращался. Тогда были принесены человеческие жертвы, но и после этого голод не уменьшился. В конце концов вожди собрались и решили, что это, верно, сам конунг виноват в неурожае и голоде и надо принести в жертву его самого. Так и было сделано. И тогда неурожай прекратился.

У Домальди было три сына, и они никак не могли решить, кто будет править страной после него. В конце концов они поделили страну на три части, и каждый стал править своей третью. Старшего звали Ингви, и он взял себе восточную часть страны, где находилось главное святилище, которое поставил ещё Фрейр. Средний взял себе юг, а звали его Скёльд. Младшего же звали Даг, и он получил северную часть. От них пошли три самых могущественных рода конунгов. От Ингви — инглинги, от Скьёльда —скьёльдунги и дагинги от Дага.

Так страна разделилась на три части. А поскольку каждой частью правили разные конунги, то и люди в каждой части стали считать себя разными народами, хотя и вера, и обычаи, и язык у всех были едины. Сына Ингви звали Свейн, и от него весь народ стал зваться свеями. Сына Скьёльда звали Дан, и от него пошло название народа — даны.

На севере же произошло следующее:

Северная часть страны была самой большой, но была больше иных частей изрезана фьордами и разделена горами. Она дальше других находилась от главного капища, и люди там привыкли больше полагаться на своих вождей, чем на помощь конунга. Когда же стал страной править сын Дага, он начал притеснять людей, собирать с них большие подати и даже совершать набеги по своей стране. Тогда люди собрались и решили, что чем жить под властью такого конунга, лучше вовсе не иметь над собой власти и подчиняться только своим вождям. И вот жители страны захватили конунга и утопили его в озере. Страна же зовётся Северным Путём, так как вдоль неё некуда больше плыть, кроме как на север.

нунгов из иных стран. Правят этими людьми ярлы, или же вся власть принадлежит тингам и местным хёвдингам.

Самый крупный и самый далёкий от Большой земли остров зовётся Исландия — Ледяная страна, — потому что большая его часть покрыта ледником. На том острове много гор и совсем мало леса. Зато в море вокруг него уйма рыбы, а китов часто выбрасывает на берег. От Северных стран до Западных островов от 1 до 5 дней пути по морю.

Если же плыть на юго-запад, то скоро покажется огромный остров. Он был заселён кельтами — скоттами и бриттами. Но саксы в давние дни завоевали большую его часть. И теперь кельты живут на севере и западе его, а на юге и востоке — саксы. И теми, и другими правят свои конунги. Кельты — большие мастера по части всяких украшений. Ещё они очень воинственны, но мало пользуются доспехами. До острова 5-6 дней пути по морю.

Дорога на север

Если же плыть от Северных стран на север, то скоро попадёшь в море, где полно плавающего льда, а потом и вовсе море замерзает. Там всегда холодно, даже летом, и там не живут люди. Только белые медведи и другие полярные звери.

Северные Страны и мир за пределами

С юга на север Северные Страны протянулись на 4-5 дней пути по морю, и в 3-4 раза дольше преодолевать это расстояние по суше из-за фьордов, глубоко врезающихся в берег.

Что лежит за пределами описанных стран, никто достоверно не знает. Может быть, там Край Мира, а, может, новые, ещё более удивительные земли. Обитают ли там люди, великаны или иные существа? Можно ли достичь края Океана, опоясывающего мир? Есть ли дороги, ведущие из Мидгарда в иные миры?

Это смогут узнать лишь величайшие герои!

Всё, о чём было сказано выше, произошло в древние времена, и много поколений людей сменилось с тех пор. Множество конунгов и ярлов правило северными землями, и о многих из них есть что рассказать.

Но над родами конунгов тяготело проклятье колдуньи, и часто между ними вспыхивала вражда. Всё чаще войны и набеги сменяли дни мира, а дети всё чаще делили владения своих отцов. В конце концов каждая страна распалась на множество мелких владений, каждым из которых управляет свой конунг, ярл или хёвдинг. Некоторые конунги или ярлы возвышаются так, что остальным ничего не остаётся, кроме как признать их власть над собой, но редко такая власть получается прочной и не долго она держится.

Годовой цикл

Год делится на лето и зиму. Существует и понятие недели, но названия дней, конечно, другие. Зима начинается с последней субботы перед 28 октября, а лето начинается в последний четверг перед 26 апреля.

Зимняя ночь (25–27 октября) — Новый год Северных стран и начало зимы. Происходит после сбора урожая. Может отмечаться на протяжении нескольких ночей. В ходе этого праздника совершается жертвоприношение за урожай будущего года.

Йоль — Зимнее солнцестояние (с 20 по 31 декабря). Самый крупный праздник во всех Северных странах. Он воплощает в себе весь год. Отмечается несколько дней и ночей. Это время, когда дистанция между разными мирами становится наименьшей, и нередко люди встречаются с богами, альвами, цвергами, душами умерших и иными сверхъестественными существами. В этот период приносятся жертвы для того, чтобы весной природа снова проснулась и дала жизнь людям. Во время Йоля принято приносить обет совершить какой-либо подвиг.

Дистинг (около 14 февраля) — пробуждение жизненных сил природы от зимнего сна. Во время этого праздника обычно проводятся местные тинги.

Летняя ночь и летний день (ночь и день 1 мая) — эта ночь считается временем, когда сильнее всего проявляется таинственная, ночная сторона жизни. Всякое колдовство и другие вещи, считающиеся опасными для людей, обретают особую силу в это время. День — наоборот, праздник всего светлого и радостного. Во время этого праздника обычно приносятся жертвы за победы.

Середина лета (летнее солнцестояние 22 июня) — это самый длинный день в году. Праздник наивысшего могущества солнца и расцвета сил природы.

Тингтайд (около 23 августа) — время проведения больших тингов стран и областей.

ᚨ Руна Ас. Бог

Принесение жертвы с просьбой богам

Герой, желающий получить помощь богов в каком-либо деле, может совершить жертвоприношение. Для этого требуется потратить около получаса времени и принести в жертву некий предмет. Этот предмет уничтожается или безвозвратно портится.

Совершая жертвоприношение, герой просит богов о помощи в каком-либо деле. После этого он проходит проверку навыка *жертвы*. На эту проверку влияют следующие условия:

Жертвоприношение вне капища	–2
Жертвоприношение на достойном капище	+2
Ничего не стоящая жертва (старый башмак)	–2
Дорогая жертва (серебряное украшение, оружие)	+1
Очень дорогая жертва (золотое украшение, дорогое оружие)	+2
Бесценная жертва (уникальный предмет)	+3

При *провале* герой получает –4 к *проверкам*. При *успехе* — +2, и ещё +1 за каждый *подъём*.

Мир Круга Земного — это языческий мир, где каждый народ поклоняется своим богам и признаёт существование богов соседей. Существование богов не является вопросом веры, люди просто знают, что боги существуют, как существуют времена года.

Самые почитаемые боги — Один, Тор и Фрейр. Именно их идолы возводят на капищах в первую очередь. Своё капище обычно есть в любой крупной усадьбе или торговом поселении. Кроме того, обряды поклонения могут совершаться и в иных местах, почитаемых как священные. Например, в рощах или у камней. Часто изготавливаются небольшие переносные изображения богов, чтобы брать их с собой в путешествия.

Только помните, что никто никогда не поклоняется Локи и не изготавливает его изображений.

У людей Северных стран нет жрецов или иных священнослужителей. Эти функции выполняют вожди и главы семей. Именно они отвечают за процветание своих владений и благополучие людей, и все обряды и жертвы, которые необходимо исполнять, — это их обязанность. Правители народов могут даже поплатиться жизнью за пренебрежение ритуалами или плохой их результат.

От Одина пошёл тот род, что зовётся асами, и они почитаются людьми как боги. Велик род этот, и было бы утомительно перечислять их всех и все их деяния. Но вряд ли прослывёт знающим тот, кто не знает самых могущественных из этого рода.

Один — старейший из асов. Его называют Всеотцом, потому что от него пошёл род богов и людей. Ещё зовут его Отцом Павших, потому что он забирает павших воинов в свои чертоги, именуемые **Вальхаллой**. Эйнхериями называют тех воинов. И это Один решает, кто победит в битве. Также зовётся он Богом Воронов, ибо есть у него два ворона **Хугин** и **Мунин** (Мысль и Память), что летают по всему миру, а потом возвращаются к Одину и рассказывают об уви-

Полученный модификатор применяется к *проверкам*, связанным с делом, о помощи в котором просил герой. Он сохраняется в течение одного предприятия. Например, герой может получить модификатор к *проверкам торговли* в торговой поездке, к атаке в поединке, к управлению кораблём в походе.

Жертвоприношение следует совершать непосредственно перед предприятием (всё зависит от конкретной ситуации и остаётся на усмотрение ведущего), и по его окончании действие полученных таким образом модификаторов исчезает. Естественно, это должно быть не слишком длительное дело.

Если герой совершает несколько жертвоприношений перед одним и тем же предприятием (даже если это жертвоприношения ради разных *проверок* в одном предприятии), на каждое следующее налагается штраф –2, но полученные в результате жертвоприношений модификаторы суммируются.

Тем не менее, не следует надоедать богам со своими просьбами. Ведущий может назначить и больший штраф *проверке*, если считает, что принесение жертвы по этому поводу неуместно.

Для ведущего: *как уже говорилось, мир, в который мы предлагаем вам поместить персонажей игроков, — языческий. Но в то же время историческая эпоха викингов — время христианизации Скандинавии. Если возникнет потребность ввести христианство (или иные религии) в мир игры, то сделать это очень просто. Мы советуем в этом случае придерживаться восприятия самих древних скандинавов. Они не переставали верить в своих богов, принимая христианство, но считали, что их старые боги слабее, чем Христос.*

Замените навык жертвы *навыком* вера, *имеющим аналогичное действие, для героев-христиан. Только, конечно, у них отпадёт необходимость принесения физических жертв, им будет достаточно молитвы. Они получат некоторую защиту от колдовства и магии. Но при этом будут испытывать враждебность со стороны большинства волшебных существ.*

Кроме того, к таким героям применяется правило «кризиса веры», понижающее веру на одну ступень, если на игральной кости, соответствующей навыку, выпадает 1 (вне зависимости от результата на диком кубике).

денном. И Богом Волков, ибо есть у него два волка **Гери** (Жадный) и **Фреки** (Прожорливый).

Много славных деяний сотворил этот бог и ещё немало имён получил он за них. Ради обретения мудрости он решил выпить из источника, что течёт под корнем ясеня Иггдрасиль, но **Мимир** — страж источника — потребовал у него в залог глаз. Поэтому Одина зовут Одноглазым Богом. Ещё он добыл для людей и богов мёд поэзии и в тяжком испытании обрёл знание рун. Сведущ Один и во всякой магии.

Слейпниром зовут коня Одина. У него восемь ног, и нет в мире коня быстрее этого. Есть ещё у Одина волшебное копьё **Гунгнир**. Оно всегда, будучи брошенным, поражает цель и возвращается обратно.

Иногда Один спускается в мир людей и ходит по нему в облике старика в синем плаще и широкополой шляпе. У Одина множество имён, некоторые из них происходят от его деяний, некоторые от его умений и особенностей, а некоторые — от того, что в разных странах зовут его на своих языках.

Тор — сын Одина. Это сильнейший из асов. Нет никого ни среди богов, ни среди великанов, кто мог бы тягаться с ним силой. И из всех богов он больше всех расположен к людям. Тор считается защитником асов и людей. Есть у него для этого молот **Мьёльнир** — великое сокровище. Мало что на свете может защитить от удара этого молота. Множество великанов пало от него, и потому зовётся Тор Погибелью Великанов. Он ездит в колеснице, запряжённой двумя козлами по имени Скрипящий Зубами и Скрежещущий Зубами. Громом зовут люди грохот этой повозки.

Тюр — это самый смелый из асов. Также славится он своей мудростью и справедливостью. Однажды пришлось ему пожертвовать рукой ради безопасности богов. С тех пор его зовут Одноруким Богом.

Ньёрд — управляет движением ветров и усмиряет огонь и воду. Он также богатейший из богов и может наделять своим богатством любого, кто попросит об этом. Ньёрд не ас по происхождению. Он родился в племени ванов, но был отдан асам в заложники после войны меж асами и ванами.

Фрейр и Фрейя — брат и сестра близнецы, дети Ньёрда. Фрейр повелевает дождями и солнечным светом, а через это и урожаем. Фрейя же — богиня любви, и она благосклоннее других богинь к людским мольбам.

Фригг — жена Одина. Ей ведомы все людские судьбы, но никогда она не делает предсказаний. Она покровительствует брачным узам и домашнему очагу.

Хеймдаль — страж богов. Он живёт у самого края неба, возле моста Биврёст. Он слышит всё, даже как растёт трава, и видит на сотню дней пути. Есть у него рог по имени **Гьяллархорн**, и если Хеймдаль трубит в него, то слышно это по всем мирам.

Локи — тоже не ас по происхождению, но считается братом богов. Он всех превзошёл той мудростью, что зовётся коварством, и хитёр он на всякие уловки. Не раз боги попадали в беду из-за него, но часто он же и выручал их своей изворотливостью.

В конце концов Локи совершает такое страшное преступление, что даже побратимство с богами не спасает его. Он подстраивает убийство **Бальдра** — сына Одина и Фригг, самого светлого и благого из асов. За это боги приковывают его в пещере, а над его лицом подвешивают змею, которая непрестанно капает ядом на лицо Локи. Там он останется скованным до последнего часа богов.

Кроме того, Локи стал отцом трёх детей, что будут главными врагами богов в час последней битвы. Это **Хель** — хозяйка мира мёртвых, **Ёрмунганд** — Мировой Змей, что лежит на дне океана и обвивает собой весь мир, и **Фенрир** — гигантский волк, скованный волшебной цепью, ради наложения которой и пожертвовал Тюр своей рукой.

Всё это те из асов, к которым чаще всего обращаются люди и которых именуют богами (кроме Локи, которого хоть и считают богом, но никто ему не поклоняется и никто ни о чём не станет его просить, ведь единственное из искусств, в коих он преуспел, — это обман, — и врагом считают его все остальные боги).

Но говорят о богах и иное:

Говорят, что в древние времена род асов пришёл в Северные Страны из страны, находящейся далеко на юго-востоке, а звалась эта страна — Асгард. Человека, что правил тогда этими землями, звали Гюльви. Он решил, что не в силах противостоять асам, и добровольно уступил свою страну Одину — вождю асов.

В то время северные земли были богаты и плодородны, но не много людей жило на них, поскольку горы, болота и леса населяли тролли и всякие иные чудовища. Они часто беспокоили людей, нападая даже прямо в их домах. Многие чудовища люто ненавидели человеческий образ жизни и все его проявления.

Асы пошли войной на чудовищ и почти всех их истребили, а оставшихся загнали так глубоко в горы и болота, что люди практически забыли об их существовании.

Один установил законы, те, что раньше были у асов, по всей стране. Когда Один умирал, он сказал, что возвращается в Асгард и будет принимать там своих друзей.

После смерти Одина стал править Ньёрд. Во время его правления воцарился по всей стране мир и всегда был добрый урожай.

Сын Ньёрда — Фрейр — стал править после него. При нём были такие же урожайные годы, как и при его отце, и народ его очень любил. Фрейр воздвиг большое капище в своей столице, и дань со всех земель шла туда.

От этих правителей пошли роды всех конунгов, и никто из тех, кто не принадлежит к этим родам и не происходит от Одина, Ньёрда или Фрейра, не может называть себя конунгом в Северных странах.

Вот что можно сказать о первых конунгах северных земель. Люди почитали их как богов и верили, что они после смерти вернутся в свои небесные чертоги, чтобы и дальше править на небесах.

ᛗ Руна Манназ. Человек

Гостеприимство

В Северных странах очень развиты традиции гостеприимства.

Дающим привет!
Гость появился!
Где место найдёт он?
Торопится тот,
Кто хотел бы скорей
У огня отогреться.

Любой человек, если он из хорошего рода, не имеет дурной славы и не находится во вражде с хозяевами, может рассчитывать на радушный приём. Пригласить в дом гостя со всеми его спутниками (или с тем количеством спутников, какое он сам захочет) — почётно, равно как и быть приглашённым. В некоторых случаях бывает приглашение с оговорённым числом спутников, например, шестью или девятью, если дом недостаточно богат для приёма большего количества гостей, но такое приглашение менее почётно.

Затем Унн с двадцатью людьми отправилась посетить своего брата Хельги. И когда она прибыла к нему, он вышел к ней навстречу и пригласил её к себе с девятью людьми. Унн гневно ответила, что ей не было известно, что он такой ничтожный человек. И она удалилась оттуда. Она намеревалась теперь навестить своего брата Бъярна. Когда Бъярн узнал о её намерении, он отправился к ней навстречу со множеством людей и хорошо принял её и пригласил к себе со всеми спутниками, потому что знал, что его сестра любит пышность. Она осталась этим очень довольна и поблагодарила его за предложение, достойное знатного человека. Унн оставалась у брата всю зиму, и её принимали отменным образом, потому что там было достаточно средств и денег там не жалели.

Такие приглашения могут касаться как небольшого отдыха во время путешествия, так и проведения зимы в усадьбе приглашающего. Нередко хозяева даже берут обещание с кого-либо, что он будет всякий раз останавливаться у них, когда путешествует по этой дороге.

Гест отправился в тот день верхом на восток, доехал до горячего источника и там немного отдохнул. Гудрун пришла к источнику и учтиво поприветствовала своего родича Геста. Гест приветливо встретил её, и они начали беседовать друг с другом. Оба были умны и красноречивы. И когда прошло некоторое время, Гудрун сказала:

— Я хотела бы, родич, чтобы ты приехал к нам сегодня вечером со всеми своими людьми. Такова также воля моего отца, хотя он и предоставил мне честь предать тебе это приглашение. Он просит также, чтобы ты каждый раз останавливался у нас, когда едешь на запад или с запада.

Это компенсирует отсутствие гостиниц и постоялых дворов. Иногда за приём могут ожидать некоторой платы. А в торговых поселениях можно найти съёмные дома.

С другой стороны, героям с дурной славой или находящимся в распре с хозяевами в приёме может быть отказано, порой даже с применением оружия. И, конечно, все законы гостеприимства теряют силу, если гости наносят хозяевам какую-либо обиду.

Обычно оружие гостей хранится в отдельном помещении: оружейной. Большое значение имеет в Северных странах поднесение подарков.

Оружье друзьям
И одежду дари —
То тешит их взоры;
Друзей одаряя,
Ты дружбу крепишь,
Коль судьба благосклонна.

Это может происходить в любых подходящих случаях. Часто, приглашая людей на праздник, устроители обещают, что никто не уйдёт без подарка, и это очень достойное обещание. Обычно в ответ на подарок следует ответный дар. В некоторых случаях таким ответным даром могут выступать скальдические стихи.

Не знаю радушных
И щедрых, что стали б
Дары отвергать;
Ни таких, что, в ответ
На подарок вручённый,
Подарка б не приняли.

Побратимство

Кроме родственных связей для людей Северных стран очень важны узы побратимства.

Торкель как-то спросил у Геста:

— Надолго ли хватит, ты думаешь, великолепия и своевластия людей из Ястребиной Долины?

Гест отвечает:

— Не пройдёт и трёх лет, как не будет единомыслия у тех, кто теперь держится вместе.

Арнор был при том разговоре, и он бежит в землянку к людям из Ястребиной Долины и пересказывает им эти слова.

Гисли на это говорит:

— Он, верно, повторяет чужие слова. Позаботимся же, чтобы не сбылось его предсказание. И, на мой взгляд, самое лучшее, если мы свяжем нашу дружбу более крепкими узами и примем, все четверо, обет побратимства.

Им это показалось разумным. Вот идут они на самую стрелку косы и вырезают длинный пласт дёрна, так, что оба края его соединяются с землёй, ставят под него копьё с тайными знаками такой длины, что стоя как раз можно достать рукою до того места, где наконечник крепится к древку. Им, Торгриму, Торкилю, Гисли и Вестейну, надо было всем четверым пройти под дёрном. Потом они пускают себе кровь, так что она течёт, смешиваясь, в землю, выкопанную из-под дёрна, и перемешивают всё это, кровь и землю. А потом опускаются все на колени и клянутся мстить друг за друга, как брат за брата, и призывают в свидетели всех богов.

Побратимами обычно становятся близкие друзья, и эти узы считаются почти такими же крепкими, как при кровном родстве. Известны даже случаи, когда наследство оставлялось не родичам, а побратимам.

Торольв и Бард лежали раненные. Раны Торольва начали заживать, а у Барда стали опасными для жизни. Тогда он попросил подозвать к себе конунга и сказал так:

— Если мне придётся умереть от этих ран, то я хочу просить вас, чтобы вы разрешили мне распорядиться своим наследством.

Когда же конунг дал своё согласие, он сказал:

— Я хочу, чтобы всё, чем я владею, земля и всё добро, получил в наследство Торольв, товарищ мой и родич. Ему я хочу дать и жену свою, и сына на воспитание, потому что доверяю ему в этом больше, чем остальным людям.

Бард сделал своё завещание, как полагалось по законам и с одобрения конунга. Потом он умер.

Очень часто такие связи возникают в викингской среде и среди дружинников конунгов и ярлов.

Договоры

Все договоры заключаются устно, и поэтому, чтобы обрести законную силу, они должны быть скреплены достаточным количеством свидетелей. Это относится к любым договорам, будь то примирение в распре, большая покупка или помолвка. Нарушение договора — бесчестное деяние. Очень редко кто решается на нарушения договора, ведь это всегда приводит к большому бесчестью.

Пир

Очень важным элементом жизни людей Северных стран являются пиры. Для их проведения находится множество поводов: ежегодные праздники, свадьбы, похороны, приезд гостей (особенно знатных), удачная охота и так далее. Порой пиры могут длиться несколько дней.

Пир — это не просто совместный приём пищи, это повод для общения и объединения людей. На пирах ведутся мудрые беседы, и позор тому, кто не сможет их поддержать, рассказываются мифы из жизни богов и саги о предках, читаются скальдические стихи, происходит одариванье вождём своих воинов, решаются дела между соседями или вождями, заводятся знакомства, обретается дружба... Конечно, на пиру может случиться и ссора или открыться вражда.

Бывают пиры, которые исполняют функцию дани. Конунги и ярлы могут проводить немало времени, разъезжая по своим владениям, и их подданные должны устраивать в их честь пиры. Это называется **вейцлой**.

На праздничных пирах (например, на Йоль) существует обычай, по которому незамужние девушки и неженатые парни при помощи жребия рассаживаются парами и пьют из одного кубка или рога. Те же, кому пары не выпало, сидят отдельно.

В назначенный день ярл прислал за ними верховых лошадей. Они собрались в путь — Торольв и Эгиль — и взяли с собой три десятка человек. Ярл принял их хорошо. Их привели в дом и тотчас поднесли им браги. Они просиде-

ли там до вечера. А перед тем, как должны были поставить столы с едой, ярл предложил бросить жребий, кому с кем сидеть. Должны были сидеть попарно мужчина с женщиной, на сколько женщин хватило бы, а остальные — сами по себе. Все положили жребии в полу плаща. И ярл вынимал их.

Женщины

Несмотря на то, что в Северных странах патриархальный уклад жизни, женщины там пользуются гораздо большими свободами, чем, к примеру, в остальной части средневековой Европы. Обычно жена хозяина усадьбы, отвечает за дом и имущество. Вести хозяйство — очень почётное занятие.

Но, что очень важно, женщина может самостоятельно владеть имуществом. Чаще всего такое происходит, если она овдовела или развелась. Тот кто владеет землёй, независимо от пола, считается полноправным бондом и может выступать в судах, выбирать по своему усмотрению супруга и совершать любые другие социальные действия.

Женщины могут резать руны, слагать скальдические стихи, или даже заниматься колдовством. Случается и так, что девы обращаются к воинским занятиям. Но всё же это бывает очень редко и является скорее исключением, чем правилом.

Также стоит помнить, что убийство женщины, если та не колдунья и не воительница, считается очень низким поступком, который может принести немало позора его совершившему.

Женитьба и замужество

Люди Северных стран женятся и выходят замуж. И это, без сомнения, важное событие в жизни каждого человека. Все люди, за очень малым исключением, проходят через это. Если, конечно, доживают.

В Северных странах нет определённого возраста, в котором положено жениться или выходить замуж, хотя девушки обычно вступают в брак в раннем возрасте — 14-18 лет. Но это потому, что они ещё не являются самостоятельными людьми и находятся под опекой родителей (или братьев, если родителей по каким-либо причинам нет), решение об их браке выносят их опекуны, хотя нередко мнение самой девушки при этом оказывается не менее важным.

Для мужчин таких ограничений нет, хотя в первый брак молодые люди часто вступают по совету родителей. Тем не менее, никто не мешает вести одинокую жизнь и до 40-50 лет. Но удачный брак и хорошая жена могут принести немало почёта. Кроме того, кто, как не собственные дети, будет опорой во всех предприятиях и распрях.

Конечно, свадьба — такое дело, которое не решается быстро. Сначала происходит договор сторон, во время которого определяются приданое, выкуп за невесту и иные условия заключения брака. Потом объявляется о помолвке и назначается дата и место проведения свадьбы. Иногда помолвку объявляют перед тем, как жених соберётся уезжать в дальние страны. Тогда оговаривается срок, в течение которого девушка будет ждать его возвращения. Если выкупа за невесту не предлагается, брак называется неполным, и дети от него не считаются законными наследниками. Обычно из приданого и выкупа и образуется совместное имущество супругов. При разводе оно делится между супругами.

Жил человек по имени Торвальд. Он посватался к Гудрун, дочери Освивра, когда ей минуло пятнадцать лет. Это предложение не было отклонено, но всё же Освивр сказал, что из брачных условий будет видно, что он не ровня Гудрун. Торвальд отвечал, не упрямясь, что он сватается к женщине, а не к деньгам.

Тогда Гудрун была помолвлена с Торвальдом, и Освивр сам назначил условия брака, и было решено, что Гудрун сама будет управлять их имуществом, когда их подведут к одной постели, и половина имущества станет её собственностью, будет ли их совместная жизнь долгой или короткой. Он должен будет покупать для неё украшения, так что ни у одной женщины из равных ей по богатству не должно быть лучших украшений. Однако он не должен из-за этого разорять свой двор.

Развод вправе объявить как муж, так и жена. Поводом может послужить многое: отсутствие детей (в основном для мужчин), плохое обращение (для женщин, хоть и не всегда), даже спор в каком-либо важном деле (например, распре родичей одного или другого супруга) может привести к расторжению брака. Веским поводом для развода может послужить ношение одежды другого пола.

Случилось однажды, что Гудрун попросила Торвальда купить ей украшения. Торвальд ответил, что она не знает меры, и ударил её по щеке. Тогда Гудрун сказала:

— Теперь ты дал мне то, чем мы, женщины, считаем очень важным обладать, а именно хороший цвет лица, и ты научил меня больше не досаждать тебе просьбами.

В тот самый вечер Торд пришёл к ним. Гудрун рассказала ему об оскорблении, которое ей нанесли, и спросила его, как за него отплатить. Торд улыбнулся и сказал:

— У меня есть хороший совет. Сделай ему рубашку с таким вырезом, которого будет достаточно для развода, и объяви, что вы разведены по этой причине.

Этой же весной Гудрун объявила, что она разводится с Торвальдом. После этого разделили их имущество, и Гудрун получила половину и была теперь богаче, чем раньше.

Однажды, когда Торд и Гудрун ехали верхом, Гудрун сказала:

— Правда ли, Торд, что Ауд, твоя жена, ходит в штанах?

Он отвечал, что этого не заметил.

— Очевидно, это не имеет большого значения, — сказала Гудрун, — раз ты этого не заметил, но почему же её называют Ауд Штаны?

Торд сказал:

— Я полагаю, что она ещё совсем недавно так зовётся.

Гудрун отвечала:

— Для неё важно, что отныне её долго будут называть этим именем.

Затем люди собрались на тинг, и ничего особенного не произошло.

Однажды Торд спросил Гудрун, чего заслуживает женщина, если она ходит в штанах, как мужчины.

Гудрун отвечала:

— Такую женщину постигает такая же кара, как мужчину, который носит рубашку с таким большим вырезом, что видны соски, — и то и другое — основание для развода.

Тут Торд сказал:

— Дай мне совет, следует ли мне объявить о своём разводе с Ауд здесь на тинге или у себя в округе, где я смогу сделать это с одобрения других, поскольку те, кто почувствует себя обиженными, если я так сделаю, — люди гордые.

Гудрун отвечала, немного помолчав:

— Только боязливый ожидает вечера.

Тут Торд вскочил, и пошёл к Скале закона, и назвал свидетелей в том, что он объявляет о своём разводе с Ауд, и указал в качестве причины, что она носит штаны, как мужчины.

Для того, чтобы брак считался расторгнутым, достаточно просто объявить об этом прилюдно, например, на тинге. Но объявление о разводе без приведения достаточных причин может принести дурную славу тому, кто так поступает. Кроме того, противоположная сторона может счесть себя серьёзно обиженной, и это достойный повод для распри. Да и раздел имущества бывших супругов зачастую происходит в результате судебной тяжбы.

Женщина, которая овдовела или развелась так, что сохранила за собой имущество (усадьбу), дальше считается самостоятельным человеком и полноправной хозяйкой. В дальнейшем она сама может решать, за кого выходить замуж и делать ли это вообще. Хотя, конечно, в таких вопросах женщина по-прежнему может прислушиваться к мнению родичей.

Кроме законной жены состоятельные люди могут заводить себе наложниц из рабынь. Дети от таких связей, конечно же, как и от неполного брака, не являются законными.

Дети

Рождение детей — важнейшее событие в жизни людей Северных стран. А бездетность — тяжёлое проклятье, от которого любой нормальный человек будет пытаться избавиться всеми возможными способами.

Сын — это счастье,
Хотя бы на свете
Отца не застал он;
Не будет и камня
У края дороги,
Коль сын не поставит.

Законными детьми, а соответственно и имеющими право на наследство, считаются те, которые были рождены в законном браке. То есть когда за невесту выплачивался выкуп. Остальные дети — незаконнорождённые.

Тем не менее, отец ребёнка может признать права своих детей и не от законной супруги, если того желает. Кроме того, возможно усыновление, которое приравнивается к законному рождению.

Существует и ещё один интересный обычай. Знатные люди нередко отдают своих детей на воспитание в другие семьи. Так образуются новые дружеские связи и узы побратимства. Отдавать детей на воспитание считается более почётным, чем брать. И предложение воспитать ребёнка считается очень достойным.

Олав разыскал своего брата Торлейка и сказал ему:

— Итак, брат мой, как известно, дружба между нами была не очень-то велика. И вот я хотел бы предложить тебе, чтобы мы отныне ладили друг с другом, как подобает родичам. Я знаю, что тебе не понравилось, когда я взял себе те сокровища, которые отец дал мне в день своей смерти. Если ты полагаешь, что таким образом остался в накладе, то я ради нашей дружбы берусь воспитать твоего сына. Ведь того, кто берёт себе на воспитание чужого ребёнка, всегда считают менее знатным, чем тот, чьего ребёнка он воспитывает.

Торлейк с этим согласился и сказал, что это почётное предложение, и таким оно и было.

Своеобразное совершеннолетие для жителей Северных стран наступает примерно в 12-14 лет. С этого возраста юноши начинают принимать участие в сражениях, а девушки могут быть выданы замуж.

Внешний вид и гигиена

Людей Северных стран ни в коем случае нельзя назвать «грязными варварами». Умываться по утрам, расчёсывать волосы, носить чистую одежду и хо-

дить в баню считается нормальным для любого человека. Те же, кто этого не делает, вряд ли смогут вызвать приязнь у других людей.

У мужчин принято носить бороду (аккуратную и ухоженную) и волосы до плеч или длиннее. И борода, и волосы могут заплетаться в косички. Коротко волосы стригут только рабам.

Женщины носят длинные волосы, заплетая их в косы или завязывая в узлы на затылке. Знатные женщины могут даже пользоваться косметикой, привезённой из дальних стран.

Досуг

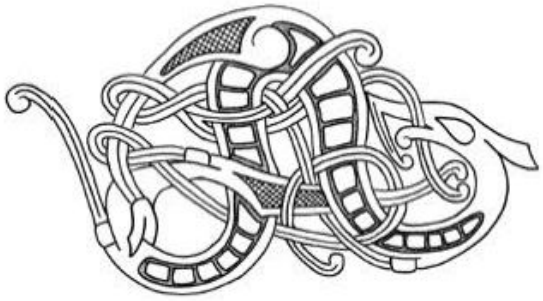
Люди Северных стран знают множество способов проводить время, не занятое работой. Самый распространённый вид досуга — мудрые беседы. Это излюбленное времяпровождение для всех людей, независимо от пола, возраста и социального статуса. К нему же можно отнести и рассказывание саг и преданий, не менее любимое людьми. В почёте у мудрых людей и тавлеи — настольная игра вроде шахмат. Наборы для неё часто изготавливаются с большим искусством из ценных материалов.

Есть и более активные виды отдыха.

Очень популярны среди молодёжи различные состязания: в беге, плавании, метании копий и так далее. Есть и специальные игры вроде «игры в мяч» — похожей на лапту. В неё играют, разбившись на две команды, в которых каждому игроку противостоит игрок из команды соперников. Это довольно жёсткая игра, и бывает так, что люди получают раны и даже гибнут во время неё.

Они устраивали вместе игры в мяч на Озере Среднего Фьорда. Приходили туда и со среднего Фьорда, и из Ивовой долины. Много народу приходило с Западного ковша, и с Озёрного Мыса, да и с Хрутова Фьорда тоже. Кто приходил издалека, там и оставался. Пары подбирались из игроков, равных по силе. И веселье бывало у них осенью превеликое.

Треттиру было четырнадцать зим, когда брат его Атли уговорил его пойти на игры. Разделились на пары, и Треттиру выпало играть против Аудуна. Он был на несколько зим старше Треттира. Аудун запустил мяч Треттиру через голову, тот не поймал, и мяч далеко укатился по льду. Треттир этого не стерпел; ему показалось, будто Аудун хочет над ним посмеяться. Всё же он идёт за мячом, возвращается и, подойдя к Аудуну, посылает ему мяч прямо в лоб, так что ударом рассекло кожу. Аудун ударил Треттира битой, что была у него в руках, но Треттир от удара увернулся, и его только чуть-чуть задело. Тогда они схватились друг с другом и стали биться.



ᛉ Руна Альгиз. Защита

Тинг

Высшей властью для людей Северных стран является тинг — народное собрание всех свободных жителей одной местности. Конечно, несмотря на то, что формально в тинге принимают участие все свободные жители, на самом деле все важные решения принимаются вождями и наиболее уважаемыми людьми этой округи. На Дистинг обычно проходят тинги небольших областей. А на Тингтайд, в конце лета, — тинги крупных регионов. На тингах принимаются все важные решения, касающиеся жизни земель, которые входят в область этого тинга, такие, как выборы или признание конунга или ярла, решения о войне. Также на тингах происходит большая часть судебных разбирательств.

Поскольку записей законов и обычаев нет, существуют люди, называемые законоговорителями. В их обязанности входит помнить все законы и оглашать их на тингах. Они часто выступают в роли судей, и обычно эту должность занимают наиболее мудрые и уважаемые люди.

Посланный вернулся и точно передал им слова Торхалля. Мард выступил пред судом, назвал своих свидетелей и принёс клятву в том, что большинство соседей вызвано правильно. Он сказал, что спас свою тяжбу, и добавил:

— Так что нашим недругам надо больше гордиться чем-нибудь другим, а не тем, что мы дали здесь маху.

Поднялся сильный шум, и люди говорили, что Мард хорошо ведёт дело, а Флоси и его люди лишь хитрят и крючкотворствуют. Флоси спросил Эйольва, правильно ли возражение их противников, но тот сказал, что не знает и что об этом может сказать лишь законоговоритель. Тогда Торкель, сын Гейтира, отправился к законоговорителю, рассказал ему, что случилось, и спросил его от их имени, правильно ли то, что сказал Мард. Тот ответил:

— Нынче больше великих знатоков законов, чем я думал. Но если сказать тебе правду, то он совершенно прав, и тут возразить нечего, хоть я и думал, что я один знаю этот закон теперь, когда Ньяля нет в живых, потому что, по-моему, только он знал его.

Обычно каждый округ, собирающий собственный тинг, имеет и своего законоговорителя. Тинги проводятся в одном и том же месте из года в год. Люди, которые часто ездят на тинг, устраивают там себе места для палаток, которые и занимают, приезжая. Правители или знатные люди могут созывать тинги в любое время для решения какого-либо срочного вопроса.

Месть

В Северных странах нет никаких правоохранительных органов. Поэтому сохранение законности и порядка — это дело каждого свободного человека. Конунги и ярлы нередко пытаются присвоить себе эти права и самостоятельно карать преступников, проводить суды и определять наказания, но и им приходится считаться с тем, что каждый человек может прибегнуть к своему праву мести или виры.

Самое распространённое воздаяние за преступление — это месть.

Злые поступки
Злыми зови,
Мсти за злое немедля.

Любое преступление может повлечь за собой месть от рук самого пострадавшего или его сородичей. Одновременно с тем, что месть — это своеобразное наказание, она же является и средством предотвращения преступлений. Ведь не всякий решится на злое дело, если знает, что обидит могущественных людей, которые не преминут воздать ему за это.

Чаще всего месть совершается за ранение или убийство, хотя и иной вред, принесённый как отдельному человеку, так и семье, может быть поводом для мести. Преступления вроде кражи редки. Кража сама по себе является настолько позорным деянием, что мало кто решится на это.

В случае убийства кто-то из рода убитого берёт на себя обязанность отомстить (если оружие было оставлено в ране — тот, кто это оружие вынул). Это не только право, но и обязанность. Отказ от мести или иного возмещения может навлечь позор на человека. И наоборот — удачно совершённая месть приносит славу.

Местью может стать не обязательно убийство. Нанесение ран или причинение вреда имуществу тоже является формой возмездия. Кроме того, месть может быть направлена не только на самого обидчика, но и на его родичей. Например, на того, чья гибель сильнее всего ударит по объекту мести.

Возмездие может совершаться не сразу. Порой это происходит много лет спустя, например, когда подрастают дети убитого. Поэтому некоторые распри тянутся годами и десятилетиями.

Только трус мстит сразу, а раб никогда (поговорка).

Вира

Кроме совершения мести, есть и другой достойный способ получить возмещение за свои обиды. Это вира — денежный штраф, который выплачивается пострадавшей стороне. Получение виры не менее почётно, чем совершение мести, и тоже может принести славу. Особенно получение виры от могущественных людей. Правом получать виру за убийство обладают ближайшие родичи убитого. И только если таковых нет — дальние.

Правда, нередко находятся люди — чаще всего это женщины, — которые не могут удовлетвориться никаким иным возмещением, кроме убийства.

— Чем ты отплатишь за убийство Хаскульда? — спросила Хильдигунн. — Окажешь ли ты мне помощь?

Флоси сказал:

— Я доведу твою тяжбу до конца или добьюсь такого мира, о котором лучшие люди скажут, что он почётен для нас.

Она сказала:

— Хаскульд отомстил бы, если бы ему надо было мстить за тебя.

Флоси ответил:

— Немало в тебе злобы. Ясно, чего ты хочешь.

Хильдигунн пошла в свою спальную каморку и открыла свой сундук. Она вынула из него плащ, который Флоси подарил в своё время Хаскульду. В этом плаще Хаскульд был убит, и она сохранила в нём всю его кровь. Она вошла с плащом и молча подошла к Флоси. Флоси уже поел, и со стола было убрано. Хильдигунн накрыла Флоси плащом, так что его всего обсыпало засохшей кровью. Тогда она сказала:

— Этот плащ ты, Флоси, подарил Хаскульду, и я хочу вернуть его тебе назад. Он был убит в нём. Я призываю в свидетели добрых людей, что я заклинаю тебя твоей честью и твоей доблестью отомстить за те раны, которые были ему нанесены. Иначе пусть всякий зовёт тебя подлым человеком!

Флоси сбросил с себя плащ к ней на руки и сказал:

— Ты — чудовище! Ты хочешь, чтобы мы взялись за дело, от которого нам худо придётся. Правда, что гибельны советы женщин.

Чтобы иметь возможность заплатить виру, необходимо заявить о преступлении, особенно об убийстве, у ближайшего жилья или первым встречным людям. Тогда все узнают, кто совершил это преступление, и его всегда можно будет вызвать в суд. В противном случае преступник объявляется вне закона любым судом. Размер обычной виры за убийство бонда — 12 марок.

Атли хлестнул своего коня и поскакал во весь опор. Нагнав Коля, он сказал ему:

— Хорошо ли ты увязал свой вьюк?

— Не твоё это дело, мерзавец, — сказал Коль.

— Самое трудное, — сказал Атли, — у тебя впереди, а именно — смерть!

И Атли всадил ему копьё прямо в грудь. Коль хотел ударить его секирой, но промахнулся, свалился с коня и сразу умер. Атли поехал обратно и, повстречав работников Халльгерд, сказал им:

— Поезжайте и возьмите коня, потому что Коль свалился с седла и лежит мёртвый.

— Это ты убил его, — сказали они.

— Да уж, наверно, Халльгерд покажется, что он умер не своей смертью.

Затем Атли поехал домой и рассказал всё Бергторе. Та поблагодарила его за то, что он сделал, и за сказанные им слова.

Суды

Несмотря на то, что законы Северных стран нигде не записаны, они достаточно сложны, и судопроизводство развито довольно высоко.

В наиболее простых случаях две стороны могут договориться, что их рассудит некто третий, обычно это уважаемый, слывущий мудрым и знающим человек. Для такого разбирательства нет необходимости объявлять о тяжбе на тинге, обе стороны договариваются сами, и решение выбранного судьи считается законным и обязательным для исполнения. В некоторых случаях, когда одна из сторон признаёт себя виновной и хочет примирения, она может предложить рассудить это дело своим оппонентам. Это очень почётное предложение, и только в случаях крайней вражды оно может быть отклонено.

Однажды Кольскегг завёл разговор с Гуннаром и сказал:

— Скверное это дело, но все говорят, что кража и пожар — дело рук Халльгерд. Видно, придётся тебе расплачиваться за свою жену. По-моему, тебе надо бы съездить к Откелю и предложить ему хороший выкуп.

— Совет хорош, — сказал Гуннар, — и так я и сделаю.

Вскоре после этого Гуннар поехал с одиннадцатью провожатыми к Откелю и вызвал его. Там был и Скамкель, и он сказал:

— Я выйду с тобой. Дело здесь такое, что ум хорошо, а два лучше. Мне хотелось бы быть рядом с тобой, когда это тебе больше всего может понадобиться, а сейчас так оно, видимо, и будет. Мне думается, что тебе лучше всего было бы держаться смело.

Затем они вышли во двор — Откель, Скамкель и Халльбьярн. Они поздоровались с Гуннаром. Откель спросил, куда он направляется.

— Не дальше этих мест, — ответил Гуннар. — Я приехал, чтобы сказать тебе, что в большом ущербе, который ты потерпел, виноваты моя жена и раб, которого я купил у тебя. Я хочу сделать тебе предложение: я предлагаю, чтобы это дело рассудили лучшие люди в нашей округе.

Скамкель сказал:

— Предложение твоё звучит хорошо, но оно не выгодно: тебя бонды любят, а Откеля — нет.

— Тогда я предлагаю, чтобы я сам решил это дело и сразу кончил его. Я предлагаю тебе мою дружбу и хочу теперь же уплатить все деньги. Я уплачу тебе двойную виру.

Скамкель сказал:

— Не соглашайся на это. Неразумно давать ему решать дело, когда ты сам должен решать его.

Откель сказал:

— Я не согласен, чтобы ты сам решал это дело, Гуннар!

Гуннар сказал:

— Я вижу, что тебе на меня нашёптывают, и со временем я отплачу тем, кто это делает. Ну, решай ты сам.

Откель нагнулся к Скамкелю и спросил:

— Что же мне ответить?

— Скажи, что это хорошее предложение, но что ты хочешь, чтобы Гицур Белый и Гейр разрешили ваш спор. Тогда многие люди скажут, что ты похож на своего деда Халлькеля, который был очень доблестным человеком.

Откель сказал:

— Это хорошее предложение. Но я всё же хочу, чтобы ты дал мне время посоветоваться с Гицуром Белым.

Гунннар сказал:

— Делай как знаешь. Но люди скажут, ты мало смыслишь в том, что почётно для тебя, если ты не согласен на моё предложение.

Гуннар отправился домой. Когда он уехал, Халльбьярн сказал:

— Не видел я людей более разных. Гуннар сделал тебе хорошее предложение, а ты не захотел его принять. Ты что же, собираешься ссориться с Гуннаром, когда ему нет равного? И всё же он такой хороший человек, что не взял назад своего предложения, чтобы ты мог согласиться на него позднее.

Гицур спросил Откеля:

— Кто посоветовал тебе вызвать на суд Гуннара?

— Скамкель сказал мне, что так посоветовали вы с Гейром.

— А где же этот негодяй, — спросил Гицур, — что так солгал?

— Он лежит больной в палатке, — сказал Откель.

— Чтоб ему никогда не встать! — сказал Гицур. — А теперь пойдём все к Гуннару и предложим ему самому решить дело. Но я, правда, не знаю, согласится ли он теперь на это.

Многие поносили Скамкеля, и он пролежал больным весь тинг.

Гицур и его люди пошли к Гуннару. Гуннару передали об этом в палатку, и они все вышли и стали перед палаткой. Гицур Белый выступил первым. Он сказал:

— Мы предлагаем тебе, Гуннар, самому решить дело.

— Не вяжется это с твоим советом вызвать меня на суд, — сказал Гуннар.

— Не мой это совет, — сказал Гицур, — и не Гейра.

— Я предложил это ещё давно, — сказал Гуннар, — но теперь, думается мне, дело разрослось.

Ньяль сказал:

— Тебе не следует отказываться от того, чтобы самому решать дело. Тем больше тебе чести, чем труднее дело.

Гуннар сказал:

— Ради моих друзей я решу это дело. Но я советую Откелю не задевать меня больше.

Тогда Гуннар решил дело. Он ни с кем не советовался и сказал так:

— Я решаю, что я должен заплатить тебе за клеть и припасы, которые были в ней, но за раба я не заплачу ничего, потому что ты скрыл от меня его порок. Я отдам его тебе назад. А за то, что вы вызвали меня на суд, чтобы насмехаться надо мной, я присуждаю себе столько же, сколько стоит всё это добро, клеть и то, что сгорело в ней. Но если вам больше по душе, чтобы мы были в ссоре, то как хотите. В этом случае я знаю, что мне делать, и вы это увидите.

Любой свободный человек, считающий себя обиженным, может заявить о начале судебной тяжбы на тинге, вызвав предварительно обидчика или обидчиков (если обвиняются несколько человек сразу) на тинг.

Если так и происходит, то каждая сторона назначает несколько судей этого дела со своей стороны и отводит половину судей противника. По одному человеку от каждой стороны берутся вести обвинение или защиту, по очереди выступают они перед тингом, и каждый пытается доказать свою правоту и законность своих требований. При этом каждая сторона обязана выставлять свидетелей, подтверждающих её слова. Так продолжается в течение нескольких дней (а порой и гораздо дольше), пока судьи не вынесут окончательного решения. В этом процессе очень важно знание законов, так как любое свидетельство или заявление может быть отклонено, если сделано неправильно.

Мард подбивал Торгейра начать дело против Гуннара. Торгейр поехал к Анунду и предложил ему, чтобы тот начал дело об убийстве своего брата Эгиля и его сыновей, и прибавил:

— А я начну дело об убийстве моих братьев и ранении моём и моего отца.

Тот сказал, что готов. И вот они отправились, объявили об убийствах и назначили девять соседей места боя.

Гуннар узнал обо всех этих приготовлениях. Он поехал к Ньялю, рассказал ему обо всём и спросил, что ему теперь делать.

— Теперь тебе надо, — сказал Ньяль, — назначить своих соседей места боя, а также назвать свидетелей. Назови Коля убийцей твоего брата Хьярта, потому что ты имеешь право назвать убийцей любого, кто участвовал в нападении. Затем ты обвинишь Коля в убийстве, хотя его и нет в живых. Потом ты назовёшь своих свидетелей и пригласишь соседей на тинг высказаться, не были ли те нападающими, когда был убит Хьярт. Вызови также в суд Торгейра по делу о прелюбодеянии и Анунда по делу Тюрвинга.

Гуннар сделал всё, как ему посоветовал Ньяль.

И вот каждая сторона предъявила свой иск, и оба дела стали разбираться. Мард спросил, как может такой человек, как Гуннар, который, ударив Торгейра, лишил себя права выступать перед Судом, предъявлять иск. Ньяль говорит:

— А ты был на тинге осенью?

— Да, конечно, — говорит Мард.

— Слышал ли ты, — говорит Ньяль, — что Гуннар предлагал ему полное примирение?

— Конечно, слышал, — говорит Мард.

— Тогда я объявил, — говорит Ньяль, — что Гуннар получил право выступать перед судом с любым делом.

— Это было правильно, — говорит Мард, — но почему же убийцей Хьярта объявили Коля, тогда как его убил норвежец?

— Это было правильно, — говорит Ньяль, — потому что он назвал его убийцей при свидетелях.

— Может быть, это и правильно, — говорит Мард, — но почему же Гуннар объявил, что ни за кого из убитых не надо платить виру?

— Об этом и спрашивать нечего, — говорит Ньяль, — ведь они поехали ранить и убивать.

— Но Гуннар остался невредим, — говорит Мард.

Ньяль сказал:

— Братья Гуннара Кольскегг и Хьярт были там, и один из них был убит, а другой ранен.

— Закон на вашей стороне, — ответил Мард, — как мне ни тяжело подчиниться вам.

И, конечно, немалое значение имеет поддержка влиятельных людей и родичей. Нередко решение суда выносится в пользу того, у кого просто-напросто больше сторонников на тинге.

Объявление вне закона

Человек, совершивший тяжкие преступления, может быть объявлен вне закона. Это означает, что в той стране, где это произошло, он более не охраняется ни законами, ни обычаями. Любой может убить его или причинить ему какой-либо иной вред, не боясь, что его вызовут за это на суд. Мстить за объявленных вне закона тоже не полагается.

Гицур и Гейр стали решать, кому из них предъявить иск об убийстве Торгейра. Кончилось тем, что Гицур взял это на себя. Он предъявил иск со Скалы закона и сказал так:

— Я обвиняю Гуннара, сына Хамунда, в том, что он незаконно первым напал на Торгейра, сына Откеля, и нанёс ему глубокую рану, от которой Торгейр умер. Я утверждаю, что за это он должен быть объявлен вне закона и никто не должен давать ему пищу, указывать путь и оказывать какую-нибудь помощь. Из его имущества половина причитается мне, а другая половина — тем людям, которые имеют право на добро объявленного вне закона. Я объявляю об этом во всеуслышанье со Скалы закона. Я объявляю, что Гуннар, сын Хамунда, должен быть судим и объявлен вне закона.

Во второй раз Гицур назвал своих свидетелей и обвинил Гуннара, сына Хамунда, в том, что он нанёс Торгейру, сыну Откеля, глубокую рану, от которой тот умер, на месте, где Гуннар перед этим незаконно напал первым на Торгейра.

Человек может быть объявлен вне закона по решению тинга. Также правом объявлять вне закона обладают конунги и ярлы, правящие в стране.

Примирение

Семьи или люди могут захотеть примирения. В случае отдельных людей это обычно решается при помощи выплаты виры. Если же с обеих сторон уже погибло множество народа, многие были ранены и причинено немало вреда, то стороны могут обратиться в суд. Тогда судьи разбираются в произошедших событиях. К каждому убийству с одной стороны приравнивается убийство с другой, к каждому ранению — ранение (конечно, при этом учитывается знатность, и смерть раба не может быть приравнена к убийству свободного, но может приравняться к нанесению ему раны). Оставшаяся разница выплачивается установленными судом вирами. И в случае, если обе стороны решение суда устраивает, — распря прекращается.

В дальнейшем между этими семьями может не только быть установлен мир, но и заключён союз и даже завязана дружба.

Тут вышел Хьяльти, сын Скегги, и сказал:

— До сих пор я не вмешивался в ваш спор. Но теперь мне хотелось бы знать, что значат, Гуннар, для тебя мои слова и моя дружба?

— Чего ты хочешь? — спросил Гуннар.

— Я хочу, — ответил Хьяльти, — чтобы достойные люди вынесли справедливое решение по этому делу.

Гуннар ответил:

— Тогда ты должен никогда не быть против меня, с кем бы у меня ни была тяжба.

— Обещаю, — ответил Хьяльти.

После этого он взялся за переговоры с противниками Гуннара и добился того, что все помирились и поклялись не мстить друг другу. Ранение Торгейра сняло иск о прелюбодеянии, ранение Старкада — иск о порубке. За братьев Торгейра была заплачена половинная вира, потому что они напали на Гуннара. Убийство Эгиля сняло иск Тюрвинга. Убийство Хьярта было приравнено к убийству Коля и норвежца. За других была заплачена половинная вира. Среди судей были Ньяль, Асгрим, сын Эллиди-Грима, и Хьяльти, сын Скегги.

Судебный поединок

Порой споры между людьми решаются посредством судебных поединков. Любой человек может вызвать другого на такой поединок. При этом оговариваются условия. Идёт ли бой до смерти или только до ранения. Что происходит с тем, кто терпит поражение.

Такие поединки проводятся по особым правилам. Удары в них наносятся по очереди, и первым бьёт тот, кого вызвали на поединок. Судебные поединки всегда проводятся со щитами, и если щит разбит, то поединок прерывается для его замены. Каждая сторона может иметь по три щита. Кроме того, обычно щиты держат не сами поединщики, а их доверенные друзья.

Убийство в судебном поединке не может вести к мести, и никто не имеет права требовать возмещения вирой. Отказ от вызова может навлечь большой позор на того, кто отказался драться. В некоторых случаях человек вправе выставить вместо себя другого бойца. Проигравший и его родичи обязаны

выполнить условия поражения. Таким условием может быть, например, потеря имущества. Подобные поединки называются «хольмганг», что значит «путешествие на остров», потому что часто местом для их проведения выбирался небольшой прибрежный островок.

Однажды, когда люди пошли к Скале закона, Мард назвал своих свидетелей и начал тяжбу с Хрутом по поводу приданого дочери. Он требовал немедленной выплаты денег, а также возмещения в три марки в случае отказа от немедленной выплаты.

В ответ на это Хрут сказал:

— Ты затеваешь тяжбу больше из жадности и честолюбия, чем из добрых побуждений и благородства. Но я отвечу тебе кое-чем, потому что мои деньги ещё не попали в твои руки. Я объявляю и призываю в свидетели всех стоящих здесь, у Скалы закона, что вызываю тебя на поединок. Я ставлю в заклад всё приданое и ещё столько же. Пусть тот из нас владеет всем этим добром, кто победит другого. А если ты откажешься биться со мной, то все твои притязания теряют силу.

Мард стал совещаться со своими друзьями, и те сказали ему:

— Не нужен тебе наш совет в этом деле. Сам знаешь, будешь биться с Хрутом, потеряешь не только добро, но и жизнь. А ему что, он и ростом взял, и отваги у него хватает.

Тогда Мард заявил, что он не будет сражаться с Хрутом. Тут у Скалы закона поднялся большой шум и крик, и Мард был очень пристыжён.

Суд вождей

Кроме тингов, правом суда обладают правители: ярлы и конунги. Вожди судят больше по своему разумению справедливости, чем по установленным законам. Но и они должны прислушиваться к мнению тинга и своих людей.

Он сразу же побежал к ярлу и рассказал ему, что случилось. Услышав его рассказ, Свейн Ярл пришёл в ярость и немедля созвал в городе тинг. Но Торфинн и Торстейн Дромунд, узнав об этом, созвали всех своих шурьёв, и свояков, и друзей и пошли всем скопом на тинг.

Торфинн первым предстал перед ярлом и сказал:

— Я затем пришёл сюда, чтобы предложить вам почётную виру за убийство, совершённое Греттиром. Вам одному вершить суд и решать, будет ли он помилован.

Ярл отвечал в великом гневе:

— Как тебе не надоест просить помилования для Греттира! Только боюсь, что тебе не на что рассчитывать. Он убил уже троих братьев, одного за другим. Они были такие молодцы, что не пожелали продавать один другого. Так что напрасно ты, Торфинн, просишь за Греттира: я не допущу у себя такого произвола, чтобы брать виру за подобные злодейства.

Тут выступил вперёд Берси, сын Скальд-Торвы, и попросил ярла согласиться на мировую:

— Не пожалею на это, — сказал он, — своего добра, ибо Греттир человек родовитый и добрый мой друг. Смекните сами, государь: ведь лучше помиловать чело-

века, получив за это благодарность многих и самому назначив выкуп, чем отвергнуть почётное предложение, да ещё и не зная, заполучите ли вы этого человека.

Ярл отвечает:

— Тебе не откажешь в смелости, Берси: ты всегда ведёшь себя благородно. Поскольку, однако, мы уже решили не брать виры за это убийство, для нас немного стоят ваши просьбы. Мы лишим Греттира жизни, как только сможем и чего бы это ни стоило.

Ярл вскочил и не желал больше слушать о мировой. Торфинн и остальные пошли на двор к Торстейну и приготовились к сопротивлению. Увидев это, ярл приказал своей дружине вооружиться, и они выступили против Торфинна. А те, не дожидаясь прихода войска, расставили людей оборонять ворота.

Ярл велел им выдать Греттира и не навлекать на себя беду. Они же сказали, что ярлу дорого обойдётся жизнь Греттира:

— Потому что у всех нас будет одна судьба. И люди потом скажут, что ты дорогой ценой заплатил за жизнь одного человека, раз мы все тут поляжем.

Ярл сказал, что никого не пощадит. Совсем уже шло к битве. Но тут стали подходить к ярлу многие благожелатели и упрашивали его не доводить дело до великой беды. Они говорили, что ярл понесёт большие потери, прежде чем те будут убиты. Стали тогда договариваться о мировой. Ярл сказал:

— Следует вам знать, что я хоть и иду на большие уступки в том, что касается этого убийства, но не считаю это примирением. У меня, однако, нет охоты сражаться против своих людей, хоть я и вижу, что они мало считаются со мной в этом деле.

Тогда Торфинн сказал:

— Тебе оказывается большая честь, государь, тем, что ты один будешь назначать виру.

Тогда ярл сказал, что, если они так хотят, пускай Греттир убирается с миром, первым же кораблём.

Торфинн очень прославился тем, как он поддержал Греттира в столкновении со столь могучим противником.

Суды на тинге

Судебная тяжба на тинге происходит по правилам *социального конфликта* из «Дневника авантюриста». Героя, ведущий тяжбу, делает проверки навыка законы. На эту проверку влияют модификаторы рода участников тяжбы. Этот модификатор может быть получен от других героев, оказывающих поддержку тем, кто ведёт тяжбу. В этом случае используется лучший из возможных модификаторов.

Суд вождя

Если герои выносят своё дело на суд какого-либо знатного человека (чаще всего им оказывается конунг или ярл этих земель), в социальном конфликте задействуется навык с более высоким значением: *законы* или *разговор*.

Харизма героя влияет на результат этой проверки. Кроме того, заступничество кого-либо из приближённых или родичей того, кто решает это дело, даёт +2.

Трелл	–2
Хускарл	–1
Бонд	0
Хёвдинг	+1
Ярл	+2
Конунг	+3

Ничья	Никто не сумел доказать своей правоты. Тяжба окончилась ничем. Если это была тяжба о примирении, то его не будет, и вражда продолжится.
1-2	Проигравшая сторона согласна на небольшие уступки. Это может быть неполная вира, дополнительные условия примирения ...
3-4	Проигравшая сторона признаёт себя виновной. Выигравшие суд получают то, чего хотели, с минимальными оговорками. Обычная вира.
5+	Победившая сторона получает право сама назначить наказание: установить размер виры, объявить виновного вне закона и так далее.

KRASABAKO

Руна Отал. Владение

Жилище и быт

Пусть невелик
Дом твой, но твой он,
И ты в нём владыка;
Пусть крыша из прутьев
И две лишь козы, —
Это лучше подачек.

Пусть невелик
Дом твой, но твой он,
И ты в нём владыка;
Кровью исходит
Сердце у тех,
Кто просит подачек.

Усадьба

Большая часть людей Северных стран живёт в усадьбах. В одной усадьбе обычно проживает одна семья со своими рабами и домочадцами. Общее количество жителей вместе со стариками и детьми может достигать 100 человек. В среднем же оно составляет от 10 до 50 человек.

Например: хозяин усадьбы с женой, младшие брат и сестра хозяина, племянник его жены, двое сыновей и дочь, дядя — воспитатель сыновей, шесть работников, мастер-кузнец, три служанки, две рабыни и раб. Вот население не очень крупной усадьбы. Есть, конечно, хутора, где живёт совсем немного людей, даже два-три человека, но это очень бедные люди.

Усадьба — это огороженное пространство со всеми необходимыми для жизни постройками. В усадьбе обязательно есть большой жилой дом (так называемый длинный дом) и разные хозяйственные постройки: хлев, амбар, кузня, капище. Хозяйственные постройки могут стоять отдельно, внутри ограды, или примыкать к жилому дому, так чтобы можно было перемещаться из дома в постройку, не выходя на улицу.

Длинный дом

Сам длинный дом представляет собой постройку от 15 до 50 метров длиной и 5-10 метров шириной. Главное помещение — зал с очагом посередине. Очаг используется для приготовления пищи и обогрева. По сторонам располагаются возвышения, на которых люди проводят большую часть времени пребывания в доме. На них в доме сидят во время пиров, спят, мудро беседуют, рассказывают саги и играют в тавлеи.

У хозяев усадьбы обычно есть небольшая отдельная комната. Особое место в зале занимает возвышение, ограниченное украшенными резьбой колоннами, с креслом, в котором сидит хозяин во время пиров. Обычно оно располагается либо посередине, либо в дальнем конце зала.

Некоторые дома могут иметь не одну, а две залы, одна из которых используется для пиров и собраний, а другая — для сна и повседневной жизни.

По стенам залы развешиваются тканые и вышитые ковры и гобелены. Там же может быть оружие (хотя большая часть вооружения и доспехов хранится в специальном помещении, как и оружие гостей). Освещается

зала огнём очага, свечами и масляными лампами. Окон в домах практически не бывает. Если окна и есть, то очень маленькие, предназначенные скорее для выхода дыма очага, чем для освещения.

Одежда, небольшие предметы и личные вещи хранятся в сундуках, запираемых на замки.

В богатых усадьбах может быть два и даже больше длинных домов. Знатные и богатые люди могут иметь в своём владении не одну, а несколько усадеб, попеременно живя в них в зависимости от того, где им удобнее, или сдавая одну из них в аренду кому-нибудь из дальних родичей, получая за это плату в виде части дохода с земли и от усадьбы.

Хозяйство

Обычно в Северных странах каждая отдельная самостоятельная семья, проживающая в своей усадьбе, имеет своё хозяйство, на доход с которого она существует. Это могут быть скот и птица или поля и огороды.

К хозяйству причисляются и рыбные места, и лесные угодья, где можно охотиться и заготавливать дрова. Кроме того, многие семьи (если у них есть ремесленники) держат мастерские, которые тоже приносят доход.

Хозяйство может быть как скромным (десяток овец и небольшой огород), так и огромным, включающим в себя всё, что было перечислено выше.

Хозяйство принадлежит всей семье, распоряжаются же им хозяин и хозяйка усадьбы. Бывает и так, что одно хозяйство ведут несколько человек — обычно братья, реже — друзья. Случается, что братья делят хозяйство, доставшееся от родителей, если кто-либо из них желает поселиться отдельно.

Торкель вызвал своего брата Гисли на разговор и сказал:

— Дело обстоит так, брат, что пришло мне на ум переменить жильё. Короче говоря, я хочу, чтобы мы разделились: хочу вести хозяйство с моим зятем Торгримом.

Гисли отвечает:

— Братьям сподручнее вместе смотреть за домом. И, право, я был бы рад, если бы всё оставалось по-старому и мы не делились.

— Так не может долее продолжаться, — говорит Торкель, — чтобы мы сообща вели хозяйство. Потому что от этого происходит большой убыток: ведь тебе одному достаются весь труд и все заботы по хозяйству. Я же не прилагаю рук ни к чему, что сулило бы выгоду.

— Не ставь себе это в вину, — говорит Гисли, — раз уж я тебя не упрекаю. Всяко бывало между нами: случалось, и сходились, и расходились.

Торкель сказал:

— Бесполезно говорить об этом. Надо делить имущество. И раз уж я настаиваю на дележе, ты бери себе дом и отцову землю, я же возьму движимое имущество.

— Если не остаётся ничего другого, как делиться, делай, что хочешь. Мне же всё равно, что делать: делить или выбирать.

Кончили тем, что Гисли делил. Торкель выбрал движимое имущество, а Гисли получил землю. Они поделили и двоих детей, бывших у них на попеченье.

Торговый город

В местах, удобных для торговли, возникают поселения. Практически всегда они находятся на берегах судоходных рек или фьордов, поскольку большая часть товаров перевозится по морю.

Правит в таком поселении либо собственный ярл или хёвдинг, либо же человек, поставленный на эту должность владыкой окрестных земель.

Большую часть населения города составляют ремесленники и местные купцы. Многие торговцы из других мест также покупают или строят себе дома в таких поселениях и живут в них, когда не странствуют. Большая часть городских домов, конечно, значительно меньше, чем длинные дома усадеб. Весь город нередко огораживают земляным валом с частоколом для обороны от набегов викингов.

Еда

Основная пища людей Северных стран — хлеб, крупы, мясо, рыба и молочные продукты (творог, сыр и т. д.). Также рацион разнобразят морковь, репа, капуста, а также горох, грибы и лесные ягоды. Пьют они пиво, квас, медовуху, сбитень, молоко и всякие его производные. Фрукты же и пряности — очень дороги, так как их привозят из дальних стран.

Конечно, знатные и богатые люди питаются гораздо лучше бедных, и ятсва на их столах весьма разнообразны. Тогда как бедные люди могут кормиться, например, только рыбой, которую ловят сами, или только молочными продуктами от своего скота.

Большое значение для людей Северных стран имеет создание запасов на зиму. Мясо и рыбу сушат или вялят. Овощи и молоко заквашивают и хранят в огромных кадках, вкопанных в пол.

Доход от усадьбы и с земли

Многие герои могут быть владельцами земли. В таких случаях зачастую бывает важно определить, какой доход они получают со своих хозяйств.

Доход с земли определяется в конце осени (на праздник Зимней Ночи), по результату *проверок* навыка *хозяйство*, совершаемых за каждый месяц. Право на *проверку* герой получает тогда, когда у него есть специальный человек, который занимался хозяйством в этот период. Если такого человека нет — проверку за этот месяц делать не надо. Она считается окончившейся провалом, который отменяет один имеющийся или будущий *успех*.

Четыре типа хозяйства

Малое хозяйство — несколько овец, небольшой участок земли. Достаточно 1-3 человек.

Среднее хозяйство — 10-20 овец, промысловое место (лес, ручей). Достаточно семьи с парой работников.

Большое хозяйство — многочисленный скот, обширные земли. Необходимо значительное количество работников.

Огромное хозяйство — владение маленькой страной.

Число успехов	Малое хозяйство	Среднее хозяйство	Большое хозяйство	Огромное хозяйство
–2 и менее	хозяйство потеряно	уменьшение до малого	уменьшение до среднего	уменьшение до большого
–1	потери в 1–2 марки	потери в 4–5 марки	потери в 7–8 марок	потери в 10–15 марок
0	нет дохода	нет дохода	нет дохода	нет дохода
1–2	+1 марка	+5 марок	+10 марок	+20 марок
3–5	+3 марки	+10 марок	+20 марок	+35 марок
6–10	+5 марок	+15 марок	+30 марок	+50 марок
12 и более	+10 марок	+25 марок	+45 марок	+80 марок

ᛞ Руна Дагаз. День

Знания и мудрость

Мудрым слывёт,
Кто расспросит других
И расскажет разумно;
Скрыть не умеют
Люди в беседах,
Что с ними случилось.

Мудрость и знание для людей Севера не менее важны, чем воинское мастерство. Мудрые люди пользуются огромным уважением, к ним обращаются за советами, их просят рассудить спор. Поскольку нет текстов преданий, легенд, мифов и вообще письменность применяется только для коротких фраз или в магических целях, все знания, легенды и предания передаются из уст в уста. Значительную часть того, что люди зовут мудростью, составляет знание мифов и легенд.

Существуют даже состязания в знаниях, когда участники спрашивают друг у друга по очереди имена богов, мифологическое происхождение разных вещей и явлений и прочее, что положено знать мудрому. Тот, кто не сможет ответить на вопрос в свою очередь, считается проигравшим. В исключительных случаях, особенно если состязание происходит с карликом, великаном или иным волшебным существом, залогом в таком состязании может быть жизнь.

Другим важным аспектом знания в Северных странах является знание родовых преданий и сказаний о героях или конунгах. Такие рассказы о реальных людях, передающиеся из уст в уста, называются сагами. Человек, знающий множество саг, будет наверняка пользоваться большим уважением.

Важными также считаются познания об окружающем мире. Где какие страны находятся, какие обычаи там приняты. Эти познания можно сравнить с нашими знаниями о географии, и для людей Северных стран они необходимы, ведь им нередко приходится путешествовать.

Кроме того, знающими людьми считаются мудрецы, разбирающиеся в том, что мы бы назвали математикой.

Особо почётным считается хорошее знание законов. Люди, которые им обладают, безусловно играют большую роль в поддержании порядка в Северных странах.

Саги и мифы

Сага — это рассказ о неких событиях или чаще о жизни некоего человека, в которой случалось то, о чём стоит рассказать. Конечно, самой достойной темой для рассказов люди Северных стран считают распри или истории о путешествиях в дальние страны.

У саг нет авторов. Такие истории никогда не сочиняются, их пересказывают со слов тех, кто слышал их от других людей, которым их поведал кто-то ещё. И хотя многие истории были пересказаны бесчисленное количество раз, они считаются правдой, потому что в их основе всегда лежит рассказ о реальных людях или событиях.

Случилось, что как-то летом один исландец, молодой и проворный, пришёл к Харальду конунгу и попросил его покровительства. Конунг спросил, не сведущ ли он в чём-нибудь, и тот ответил, что знает саги. Тогда конунг сказал, что возьмёт его к себе, но он должен всегда рассказывать саги, кто бы его ни попросил. Исландец согласился. Он завоёвывает расположение дружинников и конунга, они дарят ему одежду, а конунг дарит оружие. И вот проходит время, и исландец опечаливается. Конунг спрашивает его, в чём дело. Тот говорит, что у него такое переменчивое настроение.

— Вряд ли это так, — говорит конунг. — Я попробую отгадать, в чём дело. Вот в чём: кончились твои саги. Ты эту зиму всё время рассказывал их, кто бы ни попросил.

— Ты угадал, — говорит исландец. — У меня осталась только одна сага, но я не решаюсь рассказывать её здесь, потому что это сага о твоих походах за море.

Конунг сказал:

— Это как раз та сага, которую мне больше всего хочется послушать. Но пока ты будешь её рассказывать, ты не узнаешь, нравится она мне или нет.

И вот исландец начинает сагу и рассказывает её некоторое время, но вскоре конунг велит ему остановиться. Люди начинают пировать, и многие говорят о том, что смелость это — рассказывать такую сагу, и о том, нравится ли она конунгу. Одним кажется, что он хорошо рассказывает, а другим его сага нравится меньше.

Так проходит некоторое время. Конунг следит за тем, чтобы исландца хорошо слушали, и это продолжается до тех пор, пока не кончилась сага.

На тринадцатый вечер, — а сага кончилась ещё днём, — конунг сказал:

— Не хочется ли тебе узнать, исландец, как мне понравилась сага?

— Боюсь я, государь, и спрашивать об этом, — говорит тот.

Конунг сказал:

— Она мне очень понравилась. Она ничуть не хуже, чем то, о чём в ней рассказывается. Кто же тебя научил этой саге?

Тот отвечает:

— Когда я был в Исландии, ездил я каждое лето на тинг и каждый раз заучивал часть саги у Хальдора, сына Снорри.

— Тогда неудивительно, — говорит конунг, — что ты знаешь её так хорошо. Будет тебе удача. Оставайся у меня навсегда, если хочешь.

Конунг дал ему хорошие товары, и большой толк вышел из этого исландца.

Мифы — это саги о богах и великих героях древности, ведь они, так же как и саги о людях недавнего прошлого или даже современности, воспринимаются теми, кто их рассказывает и слушает, как правда. Многие из них передаются в стихотворных формах в виде песен.

Предсказания и вещие сны

Вера в судьбу так сильна в Северных странах, что огромное значение придаётся всевозможным пророчествам и вещим снам.

Многие люди обладают даром предвидеть будущее. Они порой угадывают судьбу человека или предчувствуют исход предприятия. Временами они могут предсказать гибель человека или его чудесное спасение. Часто бывает так, что человек сам видит знаки своей скорой гибели.

Однажды случилось, что Ньяль и Торд были во дворе. Там на лугу обычно расхаживал козёл, и никто не смел прогонять его.

— Странно, — сказал Торд.

— Что странно? — спросил Ньяль.

— Мне кажется, что козёл лежит здесь, в лощинке, и весь в крови.

Ньяль сказал, что никакого козла там нет.

— Тогда что же это? — спросил Торд.

— Тебе, верно, осталось немного жить, — сказал Ньяль, — и ты видишь своего духа-двойника. Берегись!

— Ничто мне не поможет, — сказал Торд, — если мне так написано на роду.

Часто люди видят вещие сны. Но обычно такие сновидения полны иносказаний, так что их необходимо правильно толковать. Люди, умеющие толковать сны, пользуются немалым уважением.

Окончив работу, они сели у палатки, и Торстейн заснул и стонал во сне, а Бергфинн сидел рядом с ним, но не будил его. Когда Торстейн проснулся, он тяжело вздохнул. Бергфинн спросил его, что он видел во сне, когда так стонал.

Торстейн ответил:

— Если я расскажу тебе мой сон, ты должен будешь истолковать его мне.

Бергфинн ответил, что он попытается. Тогда Торстейн рассказал:

— Мне приснилось, что я был у себя, у дверей дома. Я посмотрел вверх на небо и увидел на коньке крыши очень красивую лебедь, и это была моя лебедь, и она казалась мне милой. Затем я увидел, что с гор летит большой орёл. Он прилетел сюда, сел рядом с лебедью и стал нежно клекотать ей. Лебеди это, по-видимому, нравилось. У орла были чёрные глаза и железные когти. Вид у него был воинственный. Вскоре я заметил, что другая птица летит с юга. Это был тоже большой орёл. Он прилетел сюда, сел на конёк крыши рядом с лебедью и стал ухаживать за ней. Затем мне показалось, что тот орёл, который прилетел раньше, очень рассердился на то, что прилетел другой, и они бились жестоко и долго, и тогда я увидел, что они истекают кровью. Их битва кончилась тем, что оба они свалились с конька крыши мёртвые, каждый в свою сторону. Лебедь же осталась сидеть очень грустная и печальная. Затем я заметил, что летит какая-то птица с запада. Это был ястреб. Он подсел к лебеди и стал ластиться к ней. Потом они улетели в одну и ту же сторону. И тогда я проснулся. Однако сон этот не пустой. Он, возможно, предвещает бури. Ветры с тех сторон, откуда в моём сне прилетали орлы, будут сталкиваться в воздухе.

Бергфинн возразил:

— Я не думаю, что это так.

Тогда Торстейн сказал:

— Ну, скажи мне, что, по-твоему, должен значить мой сон, я послушаю.

Бергфинн сказал:

— Птицы — это, должно быть, духи людей. Ведь жена твоя беременна, и она родит девочку необыкновенной красоты, и вы с женой будете её очень любить. К дочери твоей будут свататься два знатных человека с тех сторон, откуда прилетели орлы. Они сильно полюбят её и будут биться друг с другом из-за неё, и оба погибнут в этой битве. Затем третий человек посватается к ней с той стороны, откуда прилетел ястреб, и она выйдет за него замуж. Вот я и истолковал твой сон, — сказал он, — и думаю, что он сбудется.

Торстейн возразил:

— Истолковал ты мой сон плохо и недружелюбно. Не умеешь ты толковать сны.

Бергфинн сказал:

— Увидишь сам, что этот сон сбудется.

Погребение

Завершением жизненного пути каждого человека обычно оказывается его погребение.

Знатных и могущественных людей в загробный мир сопровождает множество вещей и даже животных: одежда, оружие, посуда, лошади, собаки. Особо могущественных людей — ярлов, конунгов и больших хёвдингов — погребают в кораблях.

Иногда вместе со знатными людьми хоронят и их рабов. Чаще всего это происходит добровольно, так как считается, что если раб или рабыня пошли на такое, то в загробном мире они будут уже не рабами, а жёнами или дружинниками умершего.

Похороны бедных людей, конечно же, гораздо менее пышны. Их часто просто закапывают в могилы, положив с ними только одежду и пару вещей вроде ножа или точильного камня.

Во время или после погребения устраивается тризна по умершему. Разумеется, её пышность и размах зависят от статуса умершего и достатка его семьи. Тризна — это большое торжество, на который могут приглашаться многие люди из округи и не только.

Однажды, когда люди отправились к Скале закона, Олав поднялся, попросил внимания и рассказал всем людям о кончине своего отца:

— Здесь собралось много мужей, его родичей и друзей. Такова воля моих братьев, чтобы я пригласил вас на тризну в честь Хаскульда, нашего отца, ибо многие знатные мужи были связаны с ним родством. Я должен объявить также, что ни один из знатных людей не уйдёт от нас без подарка. Далее мы хотим пригласить всех бондов и всякого, кто захочет, богат он или беден. На полмесяца приглашаются гости, к тому времени, когда пройдёт десять недель от начала зимы.

И когда Олав кончил свою речь, последовало громкое одобрение, и все решили, что это приглашение весьма почётное. И когда Олав вернулся в свою палатку, он рассказал своим братьям, как он пригласил людей. Те были не особенно довольны и полагали, что он зашёл слишком далеко.

После тинга братья отправились домой. Лето кончилось. Братья стали готовиться к тризне. Олав выдал, не скупясь, свою треть на расходы, и они наи-

лучшим образом позаботились об угощении. Немало всего было припасено, так как предполагали, что явится множество людей. И когда пришёл день тризны, явились все знатные люди, которые обещали приехать. Съехалось так много людей, что, по рассказам, всех их было ни много, ни мало девять сотен. Тризна вышла на славу, и братьям она принесла большой почёт, но Олав был среди них первым. Олав роздал столько же подарков, сколько оба брата вместе, — все знатные мужи получили подарки.

Всё это является обязанностями родичей умершего, и не провести погребение и тризну, соответствующие статусу и могуществу умершего, — позорно. И наоборот — устроение пышных похорон и тризны очень почётно.

Кроме всего прочего, достойным людям принято возводить надгробные камни. На них рунами высекается, кто и в честь кого их поставил. Такие камни украшаются узорами и картинами из мифов. Могут возводиться камни и в честь тех, кто погиб в далёких краях. Тогда на памятнике высекается, где и как погиб тот, в чью память он поставлен.

ᚹ Руна Вуньо. Радость

Изготовление предметов

Для того, чтобы сделать предмет, построить дом или корабль, необходимо обладать соответствующим навыком *мастерство*.

Ковка — для изготовления железного оружия, украшений или любых других изделий из железа, бронзы, серебра или золота.

Умелец — для изготовления предметов из дерева, кости и кожи (щиты, луки, музыкальные инструменты).

Корабел — для строительства сооружений и кораблей.

Процесс создания предметов происходит по правилам *вызова судьбе* из «Дневника авантюриста», но без острого драматизма. *Провал* просто означает, что этот предмет не получился. Количество *проверок* и необходимое число необходимых *успехов* зависят от сложности и объёма работ. Эти показатели вы можете найти в таблицах предметов на стр. 38-39, 42-43 и 45.

Герой должен пройти все указанные *проверки*, даже если нужное количество *успехов* уже достигнуто, так как если на игралной кости, соответствующей навыку, выпалает 1 (вне зависимости от результата на диком кубике), герой теряет один из ранее набранных *успехов*. Одна *проверка* соответствует одному дню работы. Герой может ускорить работу в два раза, но тогда на *проверку налагается* штраф –2.

Герой может сделать украшенный предмет с красотой +1, увеличив количество *проверок и успехов* на 1 (или 2, если для изготовления требуется 5 и более проверок). При этом он должен использовать серебро. Для изготовления предмета с красотой +2 необходимы золото и полудрагоценные камни и на 2 (или 3, соответственно) больше *проверок и успехов*.

Также герой может попытаться сделать оружие, обладающее лучшими характеристиками. В этом случае он должен получить на 1 *успех* больше, чем обычно требуется. Только оружие с равным числом *проверок и успехов* может обрести улучшения характеристик. То есть топор улучшен быть не может, а меч, копьё и лук — могут. Обычно такое оружие обретает *бронебойность* или +1 к *урону*. Но может и добавлять +1 к *проверкам владения оружием*.

На проверка создания предмета налагаются модификаторы, связанные с наличием или отсутствием хороших инструментов, местом для работы, внешними условиями, качеством материала и т. д. И, конечно, могут оказаться полезны *совместные проверки*.

Во многих случаях изготовление бытовых предметов — рутинная работа, которая редко вызывает интереса в процессе игры. Но может сложиться ситуация, когда от этого будет зависеть жизнь героев. Например, жестокий конунг приказывает герою выковать превосходный меч за три ночи, иначе он казнит семью героя. Или герои будут вынуждены, находясь в чужих землях, строить или чинить корабль, постоянно ожидая нападения врагов.

Важно и то, что в мире Круга Земного нет магазинов, куда можно прийти и купить нужную вам вещь. Торговые поселения, куда приезжают купцы и ремесленники, малочисленны (обычно одно на очень большую область). Это значит, что нужный предмет придётся либо делать самим, либо искать другого героя, способного этот предмет изготовить. Предметы материальной культуры в мире Круга Земного обладают большой ценностью. Гораздо большей, чем в привычном нам мире.

Следует помнить, что для изготовления любого предмета или сооружения требуется располагать необходимыми материалами.

Охота

Выслеживание и подкрадывание

Для успешной охоты герою необходимо совершить ряд *проверок* навыка *охота*.

Первая — выслеживание зверя. За каждые два часа можно совершить одну *проверку*.

Модификатор зависит от того, кого именно собирается выследить охотник:

Птица, заяц	+1
Олень, белка, человек	0
Медведь, кабан, волк, лиса, кит, тюлень	–2

После успешного выслеживания герой совершает *проверку*, результат которой отражает, насколько близко он сможет подобраться к цели, не спугнув её.

Провал — цель заметила охотника.
Успех — 25 *клеток* (–5 *клеток* за каждый *подъём*).

Если героя не устраивает расстояние до цели, он может совершить повторную *проверку* и сократить расстояние на 5 *клеток* за каждый *успех* и *подъём*. Такие *проверки* можно совершать, пока героя не устроит расстояние до цели или пока цель не заметит героя.

На эту проверку налагаются модификаторы внешних условий:

Дождь	+2
Темнота	+4

Если цель заметила охотника, то действия её сообразны её обычному поведению. Олень или заяц убежит, медведь или кабан может напасть.

Подкравшись к жертве, охотник может атаковать её по правилам боя.

Установка ловушек

Герой может попытаться расставить силки или иные ловушки на зверей.

За один день можно установить не более трёх ловушек.

Далее каждый день для каждой ловушки совершается *проверка* охоты героя, расставившего эти ловушки.

Провал	ничего
Успех	мелкий зверь (заяц, белка, птица)
Подъём	крупный зверь (олень, волк)
2 подъёма и более	медведь, кабан

Торговля

Люди Северных стран отправляются в заморские походы не ради одних грабежей и завоеваний. Часто они оказываются не только отважными викингами, но и опытными купцами.

В Северных странах используется два вида денежных средств. Серебряные монеты и марки. Марка — мера веса, около 200 граммов. Одной серебряной марке соответствует 100 монет. Золотая марка стоит 20 марок серебра. Если не сказано иного, марки считаются серебряными.

Все денежные расчёты идут по весу, поэтому-то основным платёжным средством и является серебро. Оно может быть в форме монет (монеты обычно имеют одинаковый вес, что упрощает расчёт), слитков или в виде браслетов, которые тоже могут иметь определённый вес, например, марку или полмарки. И монеты, и браслеты можно разрубать, если требуется более мелкая единица расчёта.

В качестве платёжных средств могут использоваться и предметы с более или менее фиксированной стоимостью, такие как бусины или шкурки куницы, которые стоят одну монету.

Как и везде, торговля основывается на том, что стоимость одних и тех же товаров в разных странах отличается.

К примеру, ценные меха, добываемые в Финнмарке, могут стоить в пять-десять раз больше в странах саксов, франков, кельтов и в других землях, расположенных дальше на юг (причём чем южнее, тем выше цены на меха). А рабы (особенно рабыни) в странах на другом конце Восточного Пути могут стоить даже в сотни раз дороже. И наоборот, пряности и шёлковые ткани в тех странах стоят гораздо дешевле, чем на севере.

Торгуют и прочими товарами: украшениями, скотом, зерном, оружием. Важными предметами торговли являются разнообразные виды сырья: железо, бронза, золото, строительный лес, янтарь, драгоценные камни.

Купцы могут предпринимать длительные путешествия, продавая свои товары в городах или специальных местах, устраиваемых вдоль торговых путей. Некоторые торговцы разъезжают с товарами по стране, предлагая их местным бондам и знати.

Торг

В случае, когда два героя торгуются за стоимость товара, каждый из них, и продавец, и покупатель, вступает в *социальный конфликт*, который происходит по правилам «Дневника авантюриста», используя навыка *торговля*.

В случае, когда торговец пытается убедить кого-либо купить его товар, конфликт решается встречными *проверками торговли* продавца против *мудрости* или *характера* покупателя в зависимости от того, на чём пытается сыграть продавец.

Ничья	цена осталась на начальном уровне
1–2	цена изменилась на 10% в пользу победившей стороны
3–4	цена изменилась на 30% в пользу победившей стороны
5+	цена изменилась на 50% в пользу победившей стороны

Ведущий может нлагать на проверки любые уместные модификаторы в зависимости от того, кто, кому и что продаёт.

Вдобавок ведущий вправе отменять результаты любых торгов в случаях, если они неуместны. Например, продавать дорогое золотое украшение тому, у кого просто-напросто нет

на него денег, конечно, бессмысленно. Так же как и убеждать торговца продавать товары по цене меньшей, чем он сам заплатил за них.

Торговля и время

При необходимости узнать успех торговли за определённый период — скажем, за день на торге, — надо также применить правила *социального конфликта*, но без противодействия, просто посчитав количество *успехов и подъёмов* за три *проверки торговли*.

На проверку налагаются модификаторы наценок на товар сверх его стоимости в Северных странах:

10%	0
50%	–1
100%	–2
150%	–3
200%	–4
250%	–5

Это значит, что если герой купил свой товар за 10 марок, а продать собирается за 15, то наценка составит 50% и модификатор будет –1. Если же герой продаёт этот товар за 25 марок, наценка составит 150%, а модификатор будет –3.

Несомненно, ведущий может налагать дополнительные модификаторы сообразно ситуации, если считает это необходимым.

Ничья	не удалось убедить
1–2	покупатель будет торговаться и приобретёт товар, только если сумеет сбить цену (см. выше)
3–4	покупатель будет торговаться и приобретёт товар за цену, определённую торгом (см. выше)
5+	покупатель приобретёт товар за цену, предложенную продавцом

Каждый успех и подъём соответствует одной марке. То есть при 3 *успехах* удалось продать товара, купленного им на три марки. Это означает, что при наценке в 50% герой получает 4,5 марки (1,5 марки прибыли). А если наценка была 10%, то герой получает 3,3 марки (30 монет прибыли).

Аналогично определяются и результаты закупок товара. Естественно, с обратным знаком.

Кроме того, *на проверки торговли налагаются модификаторы* в зависимости от региона и продаваемого или покупаемого товара.

Товар	Северные Страны продажа/покупка	Финнмарк продажа/покупка	Страна франков продажа/покупка	Страна кельтов продажа/покупка	Гардарика продажа/покупка	Далёкие страны продажа/покупка
Оружие	+0/+0	+0/–	–1/+0	+0/+0	+1/+0	+1/–1
Меха	+0/+0	–3/+3	+2/–	+2/–	–1/+1	+5/–
Пряности	+2/–	+0/–	+1/–1	+1/–2	+1/–2	–3/+3
Зерно	+1/–1	+2/–	-2/+2	-2/+2	–1/+1	+3/–3
Рабы	+0/+0	-2/–	-2/+1	+0/+0	+0/+0	+5/–3
Железо	+0/+0	+0/+0	+1/–1	+2/–2	+1/–1	+0/+0
Бронза	+1/–1	+2/–2	+0/+0	+0/+0	+1/–1	–2/+2
Янтарь	+0/+0	+0/–	+2/–2	+3/–3	+1/–1	+3/–
Украшения	+1/–1	+1/–2	+0/+0	–3/+3	+1/–1	–5/+5
Скот	+0/+0	+1/–1	+0/+0	+0/+0	+0/+0	+0/+0
Дорогая ткань	+2/–2	+2/–3	+0/–1	+1/–2	–1/+1	–3/+3

Однажды Хаскульд увидел великолепный шатёр в стороне от других палаток. Хаскульд вошёл в него и увидел, что перед ним стоит человек в одеянии из великолепной ткани и с гардской шапкой на голове. Хаскульд спросил его, как его зовут. Тот назвал себя Гилли.

— Однако, — сказал он, — многим больше говорит моё прозвище: меня зовут Гилли из Гардов.

Хаскульд сказал, что часто слышал о нём. Его называли самым богатым из торговых людей.

— Ты, видно, сможешь продать нам вещи, которые мы бы охотно купили.

Гилли спросил, что бы он и его спутники желали купить. Хаскульд сказал, что хотел бы приобрести рабыню.

— Если у тебя есть рабыня на продажу?

Гилли ответил:

— Вы думаете поставить меня в затруднительное положение, спрашивая о вещи, которой, как вы полагаете, у меня нет в продаже. Однако дело обстоит не так, как вам кажется.

Хаскульд заметил, что шатёр был разделён надвое пологом. Тут Гилли приподнял этот полог, и Хаскульд увидел, что там обреталось двенадцать женщин. Тогда Гилли сказал, что Хаскульд может пройти туда и присмотреться, не глянется ли ему какая-нибудь из этих женщин. Хаскульд так и сделал и стал пристально рассматривать этих женщин. Он увидел, что одна из женщин сидела недалеко от стены, она была одета бедно. Хаскульд обратил внимание на то, что она красива, насколько это можно было разглядеть. Тут Хаскульд сказал:

— Сколько стоит эта женщина?

Гилли отвечал:

— Ты должен заплатить за неё три марки серебра.

— Мне кажется, — сказал Хаскульд, — что ты ценишь эту рабыню довольно дорого, ведь это цена трёх рабынь.

Гилли отвечал:

— В этом ты прав, что я прошу за неё дороже, чем за других. Выбери себе любую из одиннадцати остальных и заплати за неё одну марку серебра, а эта пусть останется моей собственностью.

Хаскульд сказал:

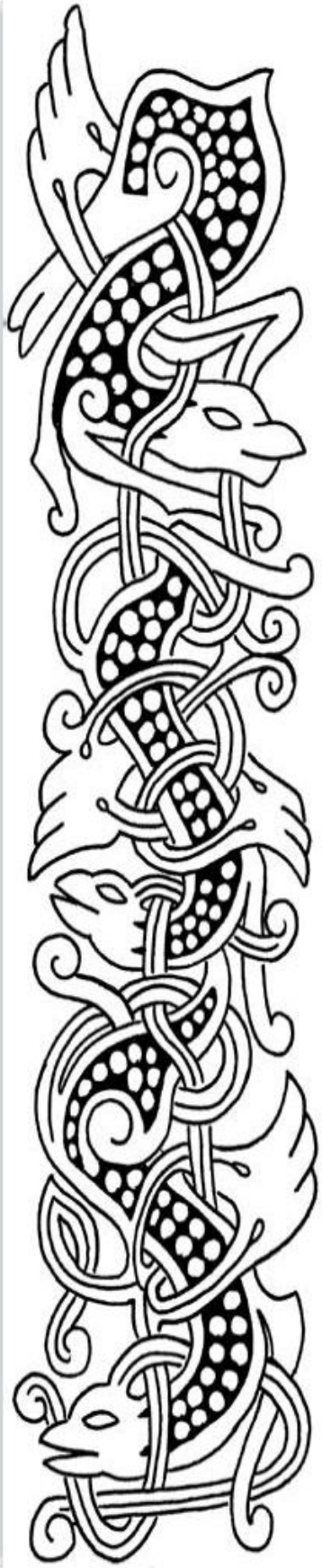
— Сначала я должен узнать, сколько серебра в кошельке, который у меня на поясе.

Он попросил Гилли принести весы и взялся за свой кошелёк. Тогда Гилли сказал:

— Эта сделка должна совершиться без обмана с моей стороны. У женщины есть большой недостаток. Я хочу, Хаскульд, чтобы ты знал о нём, прежде чем мы окончим торг. Эта женщина немая. Многими способами я пытался заговорить с ней, но не услышал от неё ни одного слова. И теперь убеждён, что эта женщина не может говорить.

Тут Хаскульд сказал:

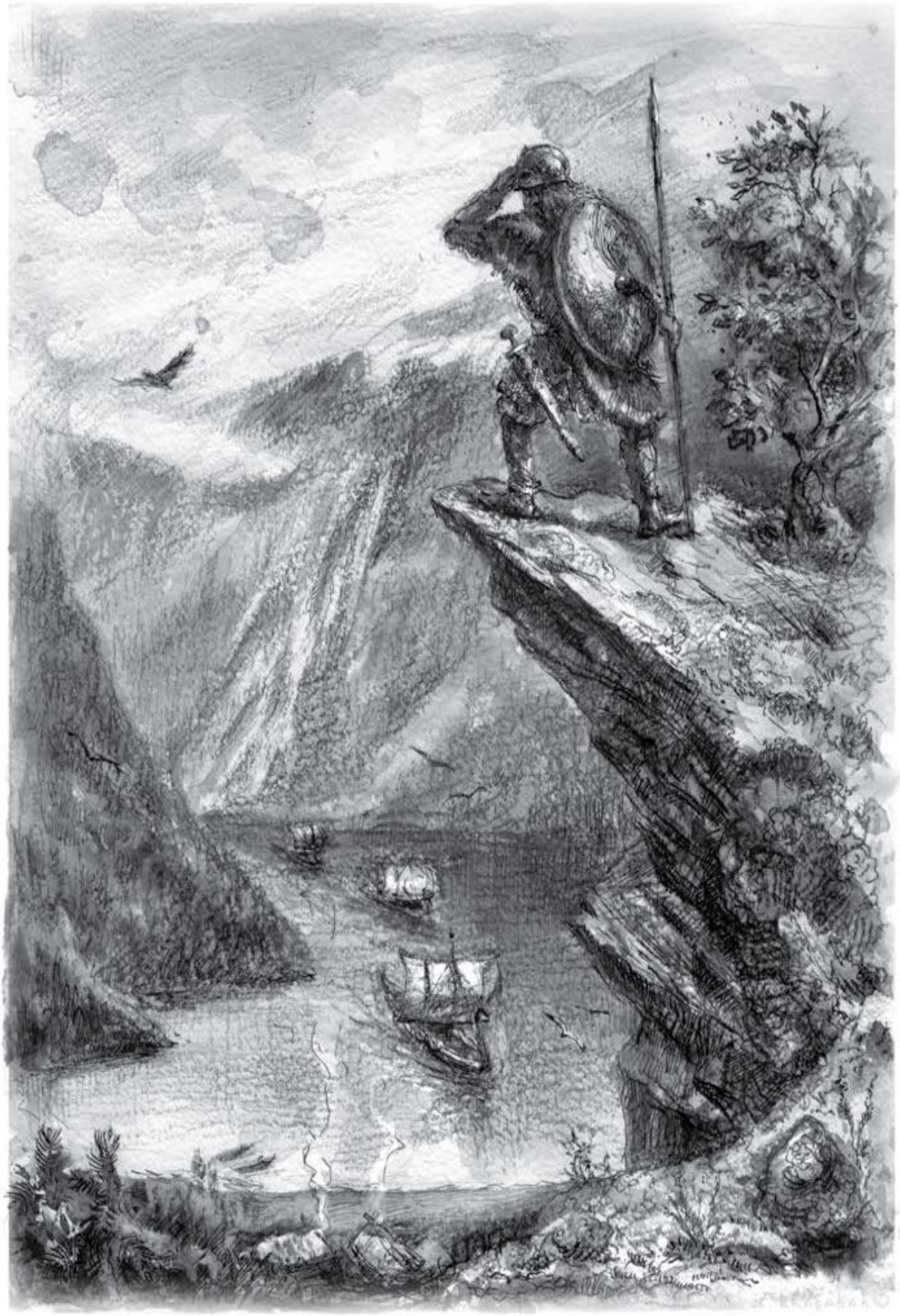
— Принеси весы для денег, и посмотрим, сколько весит мой кошелёк.



Гилли сделал так. Они взвесили серебро, и было там три марки. Тут Хаскульд сказал:

— Дело обстоит так, что наша сделка должна совершиться. Возьми серебро, а я возьму эту женщину. Я признаю, что ты в этой сделке вёл себя, как следует мужу, ведь, очевидно, ты не хотел меня обмануть.

— Вам нужно взять в дорогу по два коня — одного доброго и другого тощего. Захвати с собой также кузнечный товар. Выезжайте в дорогу рано утром, и как только вы переедете через реку Хвиту на запад, закрой себе плащом лицо. Люди будут любопытствовать, кто этот рослый человек, и пусть спутники твои говорят, что это Хедин Торговый из Эйяфьорда и что он везёт с собой кузнечный товар. Человек он злобный, пустобрёх и всезнайка. Он часто нарушает уговор и набрасывается на людей, если они делают что-нибудь не по его желанию. Ты должен повсюду предлагать свой кузнечный товар, торговаться и часто нарушать уговор. Пусть сверху у тебя лежат худшие вещи, но ты отрицай их недостатки. Хозяин, конечно, станет разглядывать товар и найдёт в нём недостатки, но ты вырывай у него товар из рук и бранись.



Руна Перт. Тайна

Волшебство в мире Круга Земного отличается от магии в иных фантастических мирах. Здесь не бывает волшебников, метающих огненные шары или призывающих существ из иных измерений. В большинстве случаев воздействие магии неочевидно и может быть списано на случайное стечение обстоятельств. Тем не менее, способность влиять на мир таким образом пусть и менее эффектна, но не менее эффективна.

Волшебные умения делятся в мире Круга Земного на *магию, колдовство* и *руны*.

Обратите внимание, что навык руны можно использовать и без черты *мистический дар*.

Магия — это один из даров богов людям. Чаще всего магией владеют воины и вожди, так как именно для них был создан этот дар. Магия полностью противоположна по своей сути колдовству.

Заклинанья я знаю —
не знает никто их,
даже конунгов жёны;
помощь — такое
первому имя —
помогает в печалях,
в заботах и горестях.
Знаю второе, —
оно врачеванью
пользу приносит.
Знаю и третье, —
оно защитит
в битве с врагами,
клинки их туплю,
их мечи и дубины
в бою бесполезны.
Четвёртое знаю, —
коль свяжут мне члены
оковами крепкими,
так я спою,
что мигом спадут
узы с запястий
и с ног кандалы.
И пятое знаю, —
коль пустит стрелу
враг мой в сраженье.

Магия (Гальдр)

Герой, который берёт себе *мистический дар (магия)*, получает доступ к одному магическому заклинанию. Герой может брать эту *черту* неоднократно, получая при этом новое заклинание. Каждое заклинание является отдельным *навыком*, не привязанным ни к одной из *характеристик*, со значением d4. Значение этого навыка можно увеличивать с повышениями согласно правилам, описанным в «Дневнике авантюриста».

Если герой желает сотворить заклинание, он должен совершить *проверку навыка*. При успехе эффект заклинания вступает в силу. При *провале* герой получает *уровень усталости*.

Сотворение заклинания не требует никаких особых ритуалов. Достаточно просто произнести несколько слов, которые все окружающие могут счесть не значащими ничего особенного. Однако в раунд произнесения заклинания герой не может совершать никаких иных действий и ничего не должно его отвлекать.

Если персонажи, рядом с которыми сотворяется заклинание, владеют *магией*, то при успешной *проверке внимания* они замечают, что произнесённые героем слова обладают силой.

Заклинания

Затупление оружия

Заклинание делает тупым один предмет оружия. Герой должен хорошо видеть это оружие целиком на протяжении всего раунда сотворения заклинания. То есть эти чары нельзя применить в бою, так как при этом невозможно сосредоточенно рассматривать оружие.

Заклинание не действует на камни, дубины или любое другое оружие, не имеющее лезвия.

На урон, наносимый затупленным оружием, налагается штраф –4. Для восстановления остроты этого оружия необходимо потратить день на его заточку.

Отвод стрел

Заклинание отклоняет от цели один метательный снаряд. Для сотворения заклинания герой должен видеть этот снаряд в момент полёта.

Управление пламенем и ветром

Заклинание позволяет погасить любое пламя на выбор заклинателя в пределах видимости или заставить утихнуть ветер любой силы. Либо, наоборот, заставить огонь вспыхнуть сильнее или поднять ветер.

Заклинание не позволяет зажечь огонь, оно воздействует только на уже горящее пламя. Ветер же существует всегда. Действие заклинания продолжается 1d6 раундов.

При *подъёме* можно опалить вспыхнувшим пламенем персонажей, которые находятся в пределах *малого шаблона с центром на пламени.*

Также при *подъёме* можно попытаться сбить порывом ветра человека с ног. В этом случае цель должна пройти *проверку силы* со *сложностью,* равной результату *проверки навыка управление пламенем и ветром* заклинателя, и при *провале* — упасть.

Освобождение от оков

Заклинание рвёт верёвки и цепи, разбивает колодки и прочие вещи, ограничивающие свободу движений героя. Это заклинание не может применяться к другим героям, а только к самому заклинателю. Заклинание не способно воздействовать на двери, стены или замки.

Защита друзей в битве

Заклинание накладывается непосредственно перед битвой и действует до её окончания (пока герои находятся в боевой готовности, несут в руках оружие и т. д.). Цель заклинания получает +1 к *защите* и +1 к *стойкости. Подъём* добавляет ещё +1 к *защите* и *стойкости.* Целью заклинания не может быть сам герой.

Количество героев, на которых может быть наложено это заклинание, равно половине значения навыка этого заклинани.

Врачевание

Заклинание позволяет немедленно полностью исцелить одно *ранение* и ещё по одному за каждый *подъём.* Может быть применено один раз к одному персонажу не позднее 3 *раундов* с момента получения *ранения.*

Разговор с мёртвым

Для сотворения заклинания необходимо наличие тела или хотя бы головы мёртвого, чтобы он мог отвечать. Разговор с погребённым мертвецом происходит на его могиле. Могилу вскрывать не нужно, но мертвец должен действительно там находиться.

Заклинание позволяет задать мёртвому (но не ходячему мертвецу) один вопрос, на который он отвечает честно, но не обязательно подробно. Каждый *подъём* позволяет задать один дополнительный вопрос. Мёртвый может обладать большим объёмом знаний, чем при жизни, на усмотрение ведущего.

Усмирение сердец

Герой может повлиять на поведение других персонажей. Для этого необходимо пройти встречную *проверку характера* цели заклинания против *магического навыка* героя. Если целью заклинания является группа персонажей, то среди них выбирается персонаж с наибольшим *характером* и добавляется +1 за каждого члена группы.

При *успехе* поведение этих персонажей меняется на желаемое заклинателю. Противник, собирающийся напасть, передумывает; мирно сидящие люди начинают ссориться; торговец отдаёт товар дешевле.

Это заклинание действует только в ситуации, когда такое изменение поведения уместно. Например, если бой уже идёт, внезапное примирение маловероятно, а вот заставить противника обратиться в бегство, если он не уверен в победе, вполне можно.

Заклинание действует 2d6 раундов при *успехе*, и через это время жертвы заклинания могут усомниться в правильности своего поведения. При подъёме жертвы будут считать, что они сами именно так и хотели поступить.

Колдовство (Сейд)

Герой, взявший *мистический дар (колдовство)*, получает возможность использовать соответствующий *навык*, который развивается по общим правилам, то есть вкладывать в него *пункты*. Герой, не взявший *навыка*, но имеющий *мистический дар*, может пользоватся заклинаниями, однако при этом будет совершать *неумелые попытки*.

Начальное количество сил — пять.

Для сотворения колдовского заклинания требуется значительное время. Нельзя прерывать процесс или ошибаться. За каждый час подготовки тянется карта, и если эта карта — валет, дама, король или туз, — что-то вмешивается в процесс. Герой должен совершить *проверку характера*, и при *провале* подготовка заклинания срывается. Джокер — это автоматический *провал*.

Герой сам выбирает, сколько времени потратить на сотворение заклинания (но не менее 1 часа), и по окончании процесса совершает *проверку колдовства*. К результату прибавляется количество часов, потраченное на сотворение заклинания, и на него налагается штраф за сложность заклинания. *Провал* говорит о том, что заклинание не возымело действия.

Доступные силы

Друг зверей

Ранг: новичок

Сложность: –2

Дистанция: дистанция слышимости разговора

Длительность: 2d6 раундов

Герой может общаться с животными, что-то спрашивать у них или просить что-то сделать. После сотворения заклинания он в течение 2d6 раундов может разговаривать с животными. *Отношение* зверя к герою определяется соответствующей проверкой (+2).

Животные чувствуют желание персонажа поговорить с ними, не нападают и не убегают без особых причин. Если герой, воспользовав-

Колдовство имеет совсем иную природу, чем та магия, что дана богами. Считается, что оно более пристало женщинам, чем мужчинам. Сильными колдунами считаются финны. А ещё часто владеют колдовством существа нечеловеческой природы: альвы, цверги, ходячие мертвецы и прочие. Чаще всего колдунов боятся и не любят.

За колдовство, приведшее к смерти человека, часто лишают жизни.

Торд явился на двор к Коткелю с девятью людьми. Он вызвал Коткеля и Грима, а также их сыновей, на суд по обвинению в воровстве и колдовстве и потребовал объявления их вне закона. Он вызвал их на альтинг и после этого вернулся на корабль. Халльбьёрн и Стиганди явились домой, когда Торд уже отчалил от берега, но не успел далеко уйти. Коткель рассказал своим сыновьям, что произошло. Братья были вне себя и сказали, что никогда ещё никто не наносил им удара так открыто и с такой враждебностью. После этого Коткель велел соорудить большой помост для колдовства. Все они поднялись на него. Тут они запели зловредные песнопения. Это были волшебные заклинания. Сразу же после этого разразилась сильная гроза.

Это заметил Торд, сын Ингунн, а также его спутники, которые плыли по морю, потому что непогода была направлена против них. Корабль понесло на запад. Торд выказал большое присутствие духа и искусство в вождении корабля. Люди на берегу увидели, что он выбросил за борт всё, что утяжеляло корабль, кроме людей. Люди, которые были на берегу, надеялись, что Торд достигнет берега, так как он уже миновал те места, где было больше всего подводных камней. Тогда около берега забурлила вода над подводным камнем, которого на памяти людей никто не видел, и корабль ударился так, что киль сразу же повернулся кверху.

шись этим умением, нанесёт собеседнику вред, то возможность пользоваться этой силой будет навсегда утрачена.

Изменение облика

Ранг: новичок
Сложность: –2
Дистанция: касание
Длительность: 1d6 часов + 1 за каждый *подъём*

Персонажа, на которого было наложено это заклинание, все принимают за другого человека. При этом он сохраняет свои *навыки* и *характеристики*. Герои, которые по каким-либо причинам усомнятся в его личности, должны пройти *проверку мудрости* (–2). При *успехе* они поймут, что кто-то скрывается под ужой личиной. При *подъёме* они смогут догадаться, кто это.

Изменение погоды

Ранг: новичок
Сложность: 0
Дистанция: в пределах видимости
Длительность: 2d6 часов

Герой может влиять на погоду. *Успех* говорит о создании эффекта или изменении текущего состояния погоды. Он может вызвать или прекратить снег / дождь, поднять или успокоить ветер, вызвать или рассеять туман. При *подъёме* герой способен вызвать или усмирить бурю, значительно изменить температуру, например, заморозить поверхность озера.

Исцеление ран

Ранг: закалённый
Сложность: –2
Дистанция: касание
Длительность: —

Герой может лечить *раны* прикосновением. За *успех* и за каждый *подъём* излечивается одно *ранение*.

Это происходит не мгновенно, а в течение 1d6 часов с момента применения заклинания.

Мара

Ранг: закалённый
Сложность: –4
Дистанция: в пределах одного дня пешего пути
Длительность: d6 дней + 1 день / *подъём*

Колдун может создать волшебную сущность — мару, которая будет по ночам приходить к указанному колдуном человеку и душить его во сне.

Никто, кроме самой жертвы, не увидит её. Каждую ночь, пока действует это заклинание, жертва должна совершать *проверку выносливости* и при *провале* получать одно *ранение*.

Морок

Ранг: новичок
Сложность: особая
Дистанция: —
Длительность: d6 часов + 1 час / *подъём*

Объект (предмет, животное или человек), на который наложено заклинание, кажется всем окружающим чем-то другим (чем именно, колдун решает заранее), но сопоставимым по размерам. Если персонаж, находящийся под действием этого заклинания, начнёт как-либо действовать, заклинание немедленно потеряет силу. При помощи морока можно изобразить вещь или животное, но не человека.

Сложность зависит от размеров объекта. Что-то меньше человека — 0, человеческих размеров — –2, размеров дома — –4, размеров города — –6.

Наведение желаний

Ранг: новичок
Сложность: –2
Дистанция: касание
Длительность: 1d6 дней + 1 за каждый *подъём*

Герой может заставлять других персонажей испытывать определённые желания.

Для этого он должен создать предмет, при контакте с которым любой персонаж, кро-

ме самого колдуна, становится одержимым выбранным колдуном желанием. На действия, не направленные на исполнение этого желания, налагается штраф –2.

Несокрушимость

Ранг: новичок
Сложность: –1
Дистанция: касание
Длительность: 1d6 + d6 часов/*подъём*

Стойкость выбранного предмета увеличивается вдове, более того он получает +1 к *броне* и дополнительно +1 к броне за каждый *подъём* (это касается и доспехов).

Облик животного

Ранг: закалённый
Сложность: особая
Дистанция: —
Длительность: 2d6 часов

Колдун принимает облик выбранного им животного. При этом он сохраняет свою память, *характер*, *мудрость* и *навыки*, но приобретает *размер*, *силу*, *ловкость* и *стойкость* этого животного.

Сложность зависит от *размера* животного: применяйте модуль его *размера* как отрицательный модификатор проверки.

Колдун принимает облик животного вместе со своей одеждой и небольшими предметами,

находящимися в руках (например, оружие превращается, а бочонок — нет).

По окончании действия заклинания колдун принимает прежний облик. Принять свой облик ранее колдун не может.

Ранения, полученные героем в облике животного, переносятся на него полностью.

Поднятие мертвецов

Ранг: ветеран
Сложность: –4
Дистанция: касание
Длительность: 1d6 часов + 1 час/*подъём*

Герой может заставить мёртвых вставать из своих могил. Восставший делается *живым мертвецом*. В течение времени действия заклинания герой может контролировать мертвеца, и тот будет выполнять его приказы.

Мертвецы мира Круга Земного отличаются от обычных зомби более развитым интеллектом и более сильной волей. Так что они способны выполнять сложные задания, но также могут попытаться обхитрить колдуна, вернувшего их к жизни.

Пока мертвец находится под контролем, он может быть возвращён в могилу. По истечении этого срока контроль над мертвецом теряется, и он становится свободным ходячим мертвецом.

Подчинение

Ранг: закалённый
Сложность: характер жертвы
Дистанция: касание
Длительность: 1d6 раундов + 1 раунд/*подъём*

Колдун создаёт предмет, обладатель которого должен бездумно выполнить команду, данную ему колдуном. При этом сам колдун может находиться где угодно. Он просто высказывает одну команду (3-4 слова) и совершает *проверку колдовства*. При *успехе* жертва обязана подчиниться. Жертвой становится человек, у которого находится предмет, или тот, кто считает себя владельцем этой вещи (по усмотрению ведущего).

Сложность зависит от *характера* жертвы заклинания. Например, при попытке подчинения персонажа с *характером* d6, на проверку налагается штраф –6.

Поиск предмета

Ранг: новичок
Сложность: 0
Дистанция: —
Длительность: мгновенно

Колдун ощущает направление, в котором находится некий конкретный предмет. *Подъём* позволяет определить расстояние.

Колдун должен хорошо представлять себе, что именно он ищет. Если колдун не видел самого предмета, а имеет только его описание, *на проверку налагается* штраф –4.

Порча

Ранг: закалённый
Сложность: –2
Дистанция: касание
Длительность: 2d6 дней

Герой способен наложить проклятье на выбранный им предмет. Это может быть всё что угодно — от драгоценного меча до корявой палки.

Любой персонаж, кроме самого заклинателя, коснувшийся этого предмета, немедленно понижает одну заранее выбранную колдуном *характеристику* и все связанные с ней *навыки* на одну *ступень*, а также по одной *ступени* дополнительно за каждый *подъём* (до d4 минимум).

Эффект срабатывает только один раз и будет действовать 2d6 дней. После чего значения *навыков и характеристики* начначнут расти по одной *ступени* в день, пока не вернутся к изначальным.

Разговор с духами

Ранг: новичок
Сложность: –4
Дистанция: в пределах одного дня пути
Длительность: —

Герой призывает местных духов, которые обязаны явиться. Это могут быть любые дисы: ниссе, нёкк, фоссегрим. Также на зов могут откликнуться иные волшебные существа: тролли и даже альвы или ютулы. Кто именно откликается на зов, остаётся на усмотрение ведущего и зависит от того, где происходят события.

Герой может расспросить духов и получить честные (но не обязательно полные и прямые) ответы. При *подъёме* колдун вправе высказать одну свою просьбу, которую духи обязаны будут выполнить. При этом стоит помнить, что принуждение к чему-то, чего духи не желают, вероятнее всего, приведёт к изменению их *отношения* к колдуну.

Разрушение предметов

Ранг: новичок
Сложность: –1
Дистанция: касание
Длительность: постоянно

Герой может понизить *стойкость* любого предмета или объекта — например, щита или корабля. Для этого ему необходимо в течение суток после подготовки заклинания коснуться выбранного объекта или получить себе его частицу. К примеру, щепки от борта корабля будет достаточно.

Стойкость объекта уменьшается в два раза (округляя вверх) при *успехе* и ещё в два раза за каждый *подъём*. Например, щит, к которому было применено это заклинание, при успехе с одним подъёмом будет иметь *стойкость* 3 вместо исходной 12.

Рассеивание чар

Ранг: новичок
Сложность: 0
Дистанция: касание
Длительность: мгновенно

Если предмет, на который указывает колдун, находился под воздействием *чар*, их действие немедленно прекращается. Это касается только заклинаний, наложенных при помощи колдовства. Это заклинание не действеут на предметы, волшебные по своей природе, на *магию* и на *руны*.

Сглаз

Ранг: новичок
Сложность: –2
Дистанция: в пределах видимости
Длительность: мгновенно

После успешного сотворения заклинания герой может в любой последующий момент в течение суток наложить штраф –4 на любую *проверку*, которую совершает другой персонаж, или понизить его *защиту* или *стойкость* на одну проверку. Каждый *подъём* добавляет к штрафу ещё –2. Заклинатель должен своими глазами видеть действие, на результат которого он влияет.

Руны

Составленные определённым образом руны способны влиять на окружающий мир.

Герой, обладающий навыком *руны* и соответствующим *мистическим даром*, может попытаться составить руническую формулу и нанести её на какой-либо предмет. Успешное нанесение рунической формулы даёт преимущество к одному типу *проверок*, связанных с этим предметом.

Руническая формула может быть наложена на существующий предмет. В этом случае она теряет свою силу через некоторое время. Это время соответствует значению навыка *руны* в днях (то есть 6 дней при *навыке* d6). По истечении этого срока преимущество от рун перестаёт действовать, а сама формула стирается. Она также перестаёт действовать при уничтожении предмета, на который была нанесена.

Чтобы руническая формула не имела ограничений по времени, необходимо создавать её вместе с предметом. Тогда она уничтожается только вместе с ним. Для этих целей подойдёт только что-то значительное, требующее *проверок* для создания. Например, оружие, украшение или корабль.

Чтобы руническая формула оказывала действие на человека, необходимо нанести её на предмет, который находится возле него постоянно или очень часто. Например, амулет или изголовье кровати.

Руны — один из даров Одина богам и людям. Сам Один обрёл это знание, подвергнув себя суровому испытанию. Девять дней и ночей провисел он, пригвождённый копьём к ясеню Иггдрасиль, и на девятый день познал он руны.

Знаю, висел я
в ветвях на ветру
девять долгих ночей,
пронзённый копьём,
посвящённый Одину,
в жертву себе же,
на дереве том,
чьи корни сокрыты
в недрах неведомых.
Никто не питал,
никто не поил меня,
взирал я на землю,
поднял я руны,
стеная их поднял —
и с дерева рухнул.

Руны имеют единовременно два назначения. Это и знаки письма, и магические.

Будучи предназначенными в основном для вырезания на деревянных дощечках, руны представляют собой сочетание вертикальных и наклонных чёрточек. Однако они высекаются также и на камне, и на металле.

Руническое письмо используют для составления небольших посланий на дощечках, подписей владельцев предметов, высечения текстов на поминальных рунических камнях. Однако длинных текстов при помощи рун никто не писал. Все важные знания сохраняются в устной традиции, да и при отсутствии бумаги или пергамента запись текстов при помощи рун — слишком трудоёмкий процесс.

Руны применяются как магические знаки. Собственно говоря, само слово «руна» означает не «звук» или «буква», а «тайна». Кроме фонетического значения, каждый рунический знак несёт ещё и сакральный смысл. Правильным образом вырезанная и окрашенная руна способна оказывать воздействие на окружающий мир.

Каждая руна обладает собственным эффектом. Несколько знаков, составленных вместе, образуют руническую формулу, которая обладает силой, сложенной из всех входящих в неё рун.

Составление таких формул — очень сложное искусство. Даже вырезание и окрашивание рун в магических целях — дело непростое. Малейшая ошибка может привести к неожидан-

Для создания формулы необходимо выбрать преимущество, которым будет наделён предмет при её успешном составлении, и совершить *проверку* навыка *руны*.

Так как для обретения силы руны необходимо окрашивать кровью того, кто их режет, герой должен совершить *проверку выносливости*, и при провале получить *ранение*.

Модификаторы *проверки*:

+1 штраф	–0
+2 штраф	–2
+3 штраф	–4
+4 штраф	–6
+5 штраф	–8

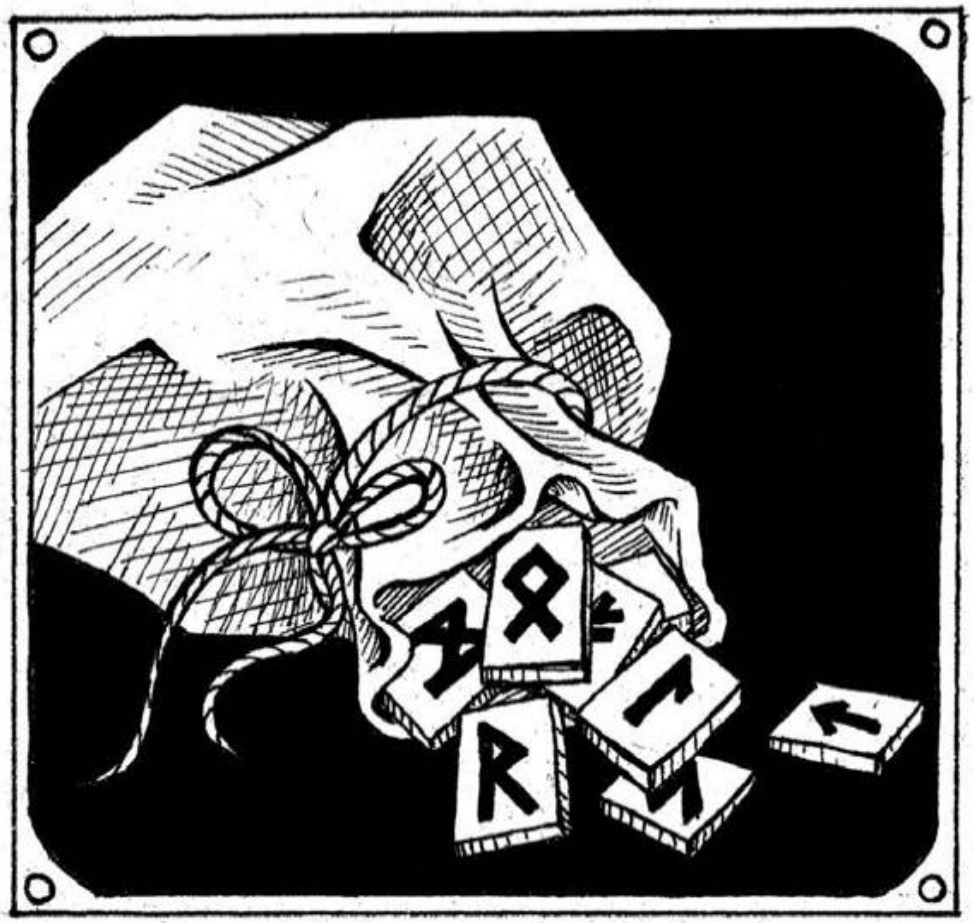
В случае *провала* бросьте дополнительно d6 для определения эффекта:

1–2	формула не имеет никакой силы.
3–5	формула даёт противоположный желаемому эффект.
6	заклинание оказывает губительное действие, разрушает предмет при первом же использовании, вызывает болезнь у обладателя или приводит к иным негативным последствиям — на усмотрение ведущего.

Проверка эффекта от *провала* может производиться ведущим взакрытую.

Любой герой, владеющий навыком *руны*, может попытаться определить действие руническо формулы. Для этого необходимо совершить *проверку* навыка *руны*.

Руническая формула всегда видима, так как состоит из ряда вырезанных знаков. Но она не обязана находиться на виду.



Гадание

Для гадания необходимо иметь набор рун, изготовленный правильным образом. Такой набор должен быть сделан самим гадателем, и в чужих руках он действовать не будет.

Чтобы изготовить набор рун для гадания, герой должен пройти три *проверки* навыка *руны* и получить три *успеха*. Все три раза при этом герою нужно совершать такие же *проверки выносливости*, как при создании рунической формулы, получая *ранения* в случае *провалов*.

Для самого гадания необходимо потратить d6 *раундов* и совершить *проверку* навыка *руны*. Успешность зависит от результата *проверки*. Одно гадание позволяет получить ответ на один вопрос:

Провал	нет ответа
Успех	туманный ответ
Подъём	краткий ответ
2+ подъёмов	полный ответ

В любом случае ответ на руническое гадание выдаётся не в конкретной форме, а иносказанием. Задавать один и тот же вопрос дважды за день нельзя.

ным и порой губительным последствиям. Только опытные мастера рун могут уверенно браться за это сложное и опасное занятие.

Когда Эгиль и его люди сели за еду, Эгиль заметил, что на поперечной скамье лежит больная женщина. Он спросил Торфинна, кто эта женщина, что так страдает. Торфинн ответил, что её зовут Хельга и что она его дочь:

— Она давно уже болеет. У неё сильная лихорадка. Она не спит по ночам и стала как помешанная.

— И вы ничего не пробовали, — сказал Эгиль, — против её болезни?

Торфинн ответил:

— Были вырезаны руны. Здесь неподалёку живёт сын одного бонда, он и сделал это. Но с тех пор ей стало много хуже, чем раньше. Может быть, ты, Эгиль, можешь помочь чем-нибудь в такой беде?

Эгиль сказал:

— Пожалуй, хуже не станет, если я возьмусь за это.

Он нашёл китовый ус, на котором были вырезаны руны. Эгиль прочёл их, соскоблил и бросил в огонь. Эгиль сжёг весь китовый ус. Тогда он сказал:

Рун не должен резать
Тот, кто в них не смыслит.
В непонятных знаках
Всякий может сбиться.
Десять знаков тайных
Я прочёл и знаю,
Что они причина
Хвори этой долгой.

Эгиль вырезал руны и положил их под подушку на её ложе. Ей показалось, будто она проснулась ото сна, и она сказала, что теперь здорова, хотя и совсем без сил.

Скальдическая поэзия

Герой, взявший себе навык *поэзия*, способен слагать скальдические стихи. Это умение может принести ему славу и богатство, так как конунги и ярлы щедро одаривают тех, кто сочиняет о них хвалебные песни.

Кроме того, длинные скальдические песни (драпа, нид, мансёг) обладают особой силой. Но для их сочинения потребуется 5 *успехов* (включая *подъёмы*) при *проверках* навыка *поэзия*, и каждая *проверка* соответствует 2 часам сочинения песни. Герой вправе поратить на свою песнь сколько угодно времени и сделать любое количество *проверок*, но для определения результата он обязан выбрать только 5 *проверок* (возможно, отказавшись от имеющегося результата в пользу нового, с большим количеством *подъёмов*). Проваленые *проверки* — это впустую потраченное время. Если же на *игральной кости*, соответствующей *навыку*, выпадет 1, то один *успех* теряется — герой забывает фрагмент песни, пытаясь придумать что-то лучшее.

Драпа

Хвалебная песнь не может быть сложена просто так. Необходимо, чтобы в ней описывались свершившиеся достойные события, которые стоило бы восхвалять. Чаще всего такие песни сочиняют в честь правителей, совершивших немало подвигов. Очень маловероятно, что такие песни сочинят про бондов, и уж совершенно невероятно, что героем драпы станет трелл или хускарл.

Исполнять такую песнь также следует не где попало. Лучше всего для этого подходит пир, на котором присутствуют воспеваемый и его люди, знакомые с описываемыми событиями.

При исполнении заранее сочинённой драпы требуется совершить ещё одну *проверку* навыка *поэзия*, чтобы понять, как именно песнь была исполнена. К результату прибавляется количество *подъёмов*, полученных при сочинении. *Успех* говорит о том, что песня запомнится всем слушавшим и будет приносить славу тому, кто в ней восхваляется. *Подъём* же говорит о том, что у того, кого воспели, кроме всего прочего, выросла *удача*. Если воспоют персонажа игрока (и ведущий сочтёт, что это уместно и что все условия соблюдены), у героя возрастёт количество фишек, получаемых в начале встречи. Точно так же дополнительные *фишки* могут получить и персонажи ведущего, даже если они *статисты*.

Тем не менее, стоит помнить, что за один подвиг можно стать героем только одной песни. Если персонаж совершит новые достойные деяние — про него можно сложить новую драпу, сделав его героем нескольких песен.

Нид

По сути своей является противоположностью драпы. Нид отнимает славу и *удачу* по тем же принципам. Только, в отличие от драпы, нид можно исполнять при любом крупном стечении народа. Правда, на исполнение будет налагаться штраф –2, если его не слышит тот, над кем насмехаются, и –4, если при исполнении нет людей, которые хорошо бы его знали.

Мансёг

Эта песня способна менять *отношение* окружающих к герою. Обычно она сочиняется в честь лица противоположного пола. В целом всё происходит аналогично драпе и ниду, но в этом случае присутствие большого количества слушателей не обязательно. И даже может быть вредно ввиду того, что, вероятно, не все отнесутся с одобрением к такой песне. *Успех* и каждый *подъём* меняют *отношение* на одну *ступень*.

Вот как мудрые люди рассказывают о том, откуда взялась поэзия:

Когда асы и ваны заключали между собой мир, они назначили встречу и в знак мира смешали в чаше свою слюну. А при расставании боги решили, что негоже пропадать знаку мира, и сотворили из него человека по имени Квасир. Он был так мудр, что не было на свете вопроса, на который он не мог бы ответить. Квасир много странствовал по свету и учил людей мудрости.

Но однажды карлики позвали его в гости, якобы чтобы поговорить, и убили его. А кровь его смешали с мёдом, и получился такой напиток, что кто бы ни отведал его, становился скальдом или мудрецом. Асам же карлики сказали, что Квасир захлебнулся в мудрости, ибо не нашлось человека, что смог бы выспросить у него всю мудрость.

Однажды эти карлики заманили одного великана в море и утопили его там. Сына этого великана звали Суттунг. Он схватил карликов и посадил на скалу, что во время прилива погружается в море. Карлики стали молить его о пощаде, обещая отдать ему в качестве выкупа чудесный напиток. Великан согласился, и на том они и помирились. Суттунг забрал мёд к себе и спрятал в скалах. А свою дочь Гуннлёд он оставил его сторожить.

Один узнал обо всём этом и решил добыть этот напиток для богов и людей. Он отправился в путь и пришёл на луг, где девять рабов косили сено. Он спросил, не хотят ли они, чтобы он заточил им косы. Те согласились Тогда, вынув из-за пояса точило, он наточил косы. Рабы нашли, что косы стали косить гораздо лучше, и захотели купить точило. Один согласился продать точило, но каждый хотел купить его для себя. Тогда Один бросил точило в воздух, но, так как все хотели схватить его, вышло, что они полоснули друг друга косами по шее.

Один остался ночевать у великана по имени Бауги, брата Суттунга и назвался Бёльверком (злодеем). Бауги жаловался, что девять его рабов зарезали друг друга косами и навряд ли ему удастся найти себе других работников. Бёльверк же предложил ему, что будет работать у него за девятерых, а за это тот поможет ему добыть мёд у его брата. Бауги согласился, и Бёльверк проработал у него всё лето, а как пришла зима, стал требовать уговорённой платы. Бауги сказал брату об этом уговоре, но Суттунг наотрез отказался дать Бёльверку хотя бы глоток. Тогда Бёльверк сказал, что надо заполучить мёд какой-нибудь хитростью. Он дал Бауги бурав и велел бурить скалу. Тот бурил, а потом сказал, что скала пробуравлена. Но Бёльверк подул в отверстие, и крошка полетела наружу. Он велел буравить снова, и когда он подул снова, крошка полетела вовнутрь. Тогда Бёльверк принял обличье змеи и пополз вовнутрь. Бауги хотел было ударить его буром, но промажнулся.

Бёльверк добрался до того места, где сидела Гуннлёд, и провёл с ней три ночи, а она позволила выпить ему три глотка мёда. За три глотка он выпил весь мёд, превратился в орла и поспешно улетел. Суттунг, увидев орла, бросился в погоню, тоже приняв облик орла.

Висы

С точки зрения игровой механики сочинение вис может дать игроку дополнительные *фишки* (однако количество фишек, которые игрок получает в начале встречи, остаётся неизменным). В принципе, любое событие может стать поводом для висы. Герой, её сочиняющий, должен описать, почему он считает данную тему достойной стихов. Затем он совершает *проверку* навыка *поэзия*. Ведущий должен оценить уместность и красоту происходящего и может прибавить (или отнять) от 1 до 4 к результату проверки. При *подъёме* герой получает дополнительную фишку, но при *провале* — теряет. Если у него нет *фишек* — дополнитетьную *фишку* получает ведущий.

Асы увидели, что летит Один, и поставили большую чашу, и Один, долетев до Асгарда, выплюнул мёд в эту чашу. Этот мёд Один отдал асам и тем людям, что умеют слагать стихи. Но, так как Суттунг уже настигал его, часть мёда он выпустил через задний проход. Этот мёд не был собран, и его брал всякий, кто хотел, и так появились плохие кальды.

Скальдическая поэзия — единственный вид поэзии, который известен людям Северных стран. Поэтому, когда речь идёт о сочинении стихов, это всегда скальдическая поэзия и скальдические стихи (песни о богах и героях поэзией не являются, ведь их никто не сочиняет, а только пересказывают).

Скальдическая поэзия — особенный жанр, и поэтому следует отдельно сказать о том, как она слагается.

Характерной особенностью скальдической поэзии является использование кённингов — иносказаний. Кённингом является замена одного слова несколькими другими. Например, «ясень битвы» — человек, «конь моря» — корабль, «вьюга копий» — битва. Часто кённинги черпаются из мифологии. Так «мёд Одина» или «питьё асов» — поэзия, «кровь Имира» — море.

Порой кённинги могут выстраиваться в цепочки типа: «рыба влаги колец дарителя». Где «колец даритель» — человек, «влага человека» — кровь, а «рыба крови» — меч, так что весь кённинг вместе означает «меч». При всём этом сам кённинг не имеет никакого содержательного значения. Так «ясенем битвы» может быть назван человек, никогда не бравший в руки оружия, а «дарителем злата» — последний бедняк.

Кроме того, часто предложения в скальдической поэзии разбиваются на части и перемешиваются. Так что отдельная скальдическая строфа (виса) может быть своеобразной загадкой, понять которую сумеет только тот, кто владеет правилами такого стихосложения.

Гисли садится чинить быту и поглядывает на курган Торгрима. Земля была покрыта снегом, а на склоне кургана сидели женщины, сестра его Тордис и много других. Гисли сказал тогда вису:

Вот прорастают прогалины
На крыше, укрывшей ныне
Недруга турсов Грима, —
Он принял смерть от меня!

Малый лоскут земли
Смелому служит уделом,
Золота клён оделил
Слихвою вершителя боя.

Тордис запомнила эту вису. Она пошла домой и разгадала её смысл.

Кроме кённингов и переплетений предложений, особенность скальдической поэзии заключается в сложных и очень строгих размерах (количестве слогов, порядке внутренних рифм и перегласовок) самого стиха.

За счёт такой сложной формы, размера и правил сочинения скальдическая поэзия может оказывать магическое воздействие на окружающих. Конечно, такими свойствами обладает не любое произведение, а только сложенное особым образом и правильно составленное.

Драпа

Есть несколько жанров скальдической поэзии. Самый распространённый жанр — драпа (хвалебная песнь).

Сочинить о ком-нибудь хвалебную песнь — означает прославить его. Нет разницы, какие причины двигали скальдом при сочинении этой песни, действие драпы обеспечивает сама её форма.

Драпа, сочинённая под принуждением, всё равно остаётся драпой и оказывает то же самое воздействие, как и если бы была сочинена от чистого сердца. Важно только качество стихосложения, правильность размера, подбор кённингов. Обычным содержанием драпы является перечисление деяний того, кого воспевают. Чаще всего драпы сочиняются в честь конунгов или иных правителей и вождей. За сочинение и исполнение перед вождём с его дружиной драпы скальд вполне может рассчитывать на ценные дары вроде золотого обручья или дорогой одежды. Владыка, который никак не вознаградит скальда за сочинение драпы о нём, рискует уменьшить свою славу и удачу, а вовсе не приобрести их за счёт этой хвалебной песни. Известны случаи, когда скальд, попав в руки к своему смертельному врагу, сочинял о нём хвалебную песнь и получал в награду за то жизнь и свободу.

Тогда конунг Эйрик оглядел вошедших и поверх голов узнал Эгиля. Он бросил на него пронзительный взгляд и сказал:

— Как ты дерзнул прийти ко мне, Эгиль? Расставались мы так, что тебе не приходится ждать от меня пощады. Мне не стоит перечислять твои дела: их столько и они таковы, что любого из них с лихвой довольно, чтобы ты не вышел отсюда живым.

Аринбьярн сказал:

— Если Эгиль оскорбил конунга, пусть искупит это хвалебной песнью, которая останется навсегда.

Гуннхильд, жена конунга, ответила:

— Мы не хотим слушать его хвалы. Вели, конунг, его вывести и зарубить.

Тогда Аринбьярн сказал:

— Конунг не позволит склонить себя к низкому делу. Он не позволит убить Эгиля ночью, ибо убийство ночью — это низкое дело.

Конунг сказал:

— Будь по-твоему, Аринбьярн! Пусть Эгиль живёт до утра. Возьми его к себе в дом и приведи сюда утром.

Так и было сделано. И когда они пришли к Аринбьряну, он сказал:

— Конунг был в большом гневе, но мне кажется, что он смягчился к концу разговора. Я советую тебе не спать всю ночь и сочинить хвалебную песнь конунгу Эйрику. Так же поступил мой родич Браги, когда вызвал гнев конунга Бьярна. Он тогда сочинил ему хвалебную песнь, и за это ему была дарована жизнь. Может быть, и нам так повезёт, что это помирит тебя с конунгом.

Утром Эгиль вышел вперёд и начал свою песнь. Он говорил громко, и наступила тишина. Пока Эгиль говорил свою хвалебную песнь, конунг Эйрик сидел выпрямившись и пристально смотрел на него. В этой песне были такие строфы:

Княже, склоняй
Слух и мне внимай.
Ведь гость я твой,
Властитель мой.
Твой грозный пыл
Врагов разил,
И Один зрил
Одры могил.

Воины станом
Стали чеканным,
Сети из стали
Остры вязали.
Гневалось в пене
Поле тюленье,
Блистали раны,
Что стяги бранны.

Серп жатвы сечь
Сёк вежи с плеч,
А ран рогач
Лил красный плач,
И стали рдяны
От стали льдяной
Доспехи в пьяной
Потехе бранной.

Когда песнь кончилась, конунг сказал:

— Песнь исполнена превосходно. Я решил теперь, как поступить с Эгилем. Пусть Эгиль уйдёт от меня целый и невредимый. Но ты, Эгиль, впредь путешествуй так, чтобы, покинув сейчас эту палату, ты больше никогда не попадался на глаза ни мне, ни моим сыновьям. Я не сделаю тебе зла потому, что ты сам отдался мне во власть, но знай, что это не примирение со мной, с моими сыновьями или нашими родичами, если они захотят осуществить справедливую месть.

Тогда Эгиль сказал:

Голову я
Не прочь получить:
Пусть безобразна,
Но мне дорога.

Эйрик достойный
Мне отдал её, —
Кто получал
Подарок богаче!

Драпа может быть ответным подарком на драгоценный дар. В этом случае она должна описывать тот предмет, что был подарен скальду. Такая драпа может принести славу и почёт дарителю.

Нид

Жанром скальдической поэзии, противоположным драпе, является нид — хулительная песнь. Сочинение и исполнение такой песни при стечении народа может заметно уменьшить славу того, о ком был сочинён этот нид. Как сочинение драпы обычно требует вознаграждения, так нид вполне может повлечь за собой убийство его сочинителя или возмещения, как за убийство. Нид, наделённый магической силой, способен принести кроме позора и немалый иной вред.

Конунг данов собирался отправиться с войском в Исландию, чтобы отомстить за хулительные стихи, которые исландцы сочинили о нём. В Исландии был принят закон: о конунге данов нужно было сочинить по хулительной висе с каждого жителя страны. А причина тому была та, что корабль, принадлежавший исландцам, разбился у берегов Страны Данов, и даны захватили весь груз как добро, выброшенное морем, и заправлял этим наместник конунга по имени Биргир. О них были сочинены хулительные стихи. В них говорилось:

Харальд сел на судно,
Став конём хвостатым.
Ворог ярый вендов
Воском там истаял.

А под ним был Биргир
В обличье кобылицы.
Свидели воистину
Вои таковое.

Мансёг

Ещё одним жанром является мансёг — любовные стихи.

Была поздняя осень. Эгиль стал невесел и часто сидел, понурив голову. Как-то раз к нему подошёл Аринбьярн и спросил, отчего он такой невесёлый. Эгиль сказал, что он совсем недавно сочинил такую вису:

Сив насеста сокола
Села вдаль от скальда.
Луны лба молил я
Бросить из-под брови.

Ныне ж скальд тоскует
И от скорби вскоре
Мыс промеждубровный
Молча сунет в шубу.

Аринбьярн спросил, о какой это женщине он сочиняет любовную песнь.

— Часто говорят, — сказал Эгиль, — что другу рассказываешь обо всём. Пусть будет так и на этот раз. Ты спрашиваешь, о какой женщине я сочиняю висы. Я отвечу тебе. Это Асгерд, твоя родственница. И я хотел бы, чтобы ты помог мне добиться её руки.

Аринбьярн тогда говорит:

— Это ты хорошо придумал. Я, конечно, замолвлю ей слово за тебя, когда ты посватаешься к ней.

Такие стихи порой обладают приворотным действием, и за их сочинение скальд может поплатиться крупным штрафом и даже жизнью. Но, конечно же, мало кого из скальдов это останавливает. Кроме того, даже без магического воздействия стихи, сочинённые в честь девушки, — неплохое средство добиться её расположения.

Висы

Нередко скальды сочиняют отдельные висы (стихотворения в 4-8 строк). Поводом для этого может послужить любое событие, и обычно эти висы просто описывают его или выражают отношение скальда к этому событию.

Перед отъездом Торольва Скаллагрим снял с наддверной балки секиру — подарок конунга — и вышел с ней из дому. Рукоятка секиры почернела от копоти, а сама она вся заржавела. Скаллагрим посмотрел на лезвие секиры, дал её Торольву и сказал вису:

У секиры старой
Сталь щербата стала.
Был колун мой волком,
Стал коварной палкой.

Рад топор отправить
Ратный я обратно.
В даре княжьем нужды
Не было и нету.

Ещё как-то раз Эгиль подошёл к огню погреться. Один человек спросил его, не замёрзли ли у него ноги, и сказал, чтобы он не держал их слишком близко к огню.

— Так я и сделаю, — сказал Эгиль, — но мне теперь нелегко ставить ноги куда надо. Я ничего не вижу, а слепота делает неловким.

И он сказал вису:

Еле ползёт
Время. Я стар
И одинок.
Не защитит
Конунг меня.
Пятки мои
Как две вдовы:
Холодно им.

Отдельные висы не имеют магического значения, но человек, умеющий к месту и хорошо слагать скальдические стихи, пользуется большим уважением.

Следует обратить внимание на главную особенность скальдической поэзии. Ни в одном жанре скальдической поэзии (кроме, конечно, нида) не допускается чего-либо досочинять. Скальд может в своих стихах говорить только правду. В принципе, в скальдической поэзии нет сочинительства как такового. Вся авторская индивидуальность выражается только в форме изложения и отчасти в выборе темы, но не в содержании. Особенно это идёт о хвалебных песнях.

«Ибо, хотя у скальдов и в обычае всего больше хвалить того правителя, перед лицом которого они находятся, ни один скальд не решился бы приписать ему такие деяния, о которых все, кто слушает, да и сам правитель, знают, что это явная ложь и небылицы. Это было бы насмешкой, а не хвалой».

X Руна Гебо. Дар

Создание игры

Как вы уже, вероятно, заметили, мир, в котором мы предлагаем вам играть, накладывает довольно жёсткие ограничения на события, происходящие в нём. Тем не менее, это не так страшно, как может показаться на первый взгляд. Если вам сложно сразу охватить все условности и ограничения мира Круга Земного, вы можете без проблем перенести действие игры в иные страны, в которых большей части условностей просто не существует. Викинги, купцы, переселенцы, изгнанники или просто люди, заброшенные в неведомые им земли жестокой судьбой, без сомнения, смогут пережить множество необычайных, удивительных и (почему нет?) волшебных приключений. Древние клады, жестокие разбойники, прекрасные дочери конунгов, жуткие чудовища и неожиданные верные друзья и побратимы, — да мало ли что ещё может ждать в неведомых странах отважных героев! Смело изобретайте приключения для своих персонажей, не боясь заимствовать что-либо из литературы или мифологии, не всегда соответствующей основной тематике игры.

С другой стороны, разобравшись в устройстве мира, вы наверняка обнаружите множество новых, не менее интересных тем для игры. Кроме обычных для большинства игр приключений, ваши герои смогут с неожиданным для себя интересом окунуться в жизнь людей Северных стран. Вы обнаружите, что выиграть судебное разбирательство не менее увлекательно, чем осуществить месть, а преумножать своё богатство торговлей и трудом может быть не менее захватывающе, чем — набегами.

И, конечно, даже в повседневной жизни людей Северных стран находится немало места для схваток с недругами, морских путешествий, решения сложных задач, борьбы за власть и романтической любви.

Всё это было сказано для того, чтобы вы не пугались начинать игру, даже если не до конца уверены, что свободно ориентируетесь в мире Круга Земного.

Отношение

Это очень важная проверка. Не стоит ею пренебрегать, так как отношения между людьми часто будут определять весь дальнейший ход вашей игры. Не забывайте о том, что *отношение* зависит не только от личной *харизмы* героя, но и от его внешнего вида (*красоты* его вещей) и *славы*. В большинстве случаев можно просто считать, что для того, чтобы получать преимущество к *харизме* за происхождение, герой должен выглядеть соответственно. Это значит, что большая часть его вещей (одежды и оружия) должны обладать подобающим уровнем *красоты*. Также стоит учитывать и внешний вид его спутников.

Это довольно тонкий момент: когда и как давать преимущества за *красоту* предметов героя. Главная задача, которую тут следует решить ведущему, — это заставить героев ценить красоту вещей. Так что не стесняйтесь применять поговорку «встречают по одёжке» в её самом прямом смысле. Конечно, во многих случаях, когда *отношение* к герою или героям уже известно заранее (возможно, только ведущему, но не игрокам), в этой проверке нет необходимости.

Погода

Ведущему следует обращать внимание игроков на погоду. Ведь она может оказывать влияние на некоторые *проверки* и добавлять разнообразия в игру.

Погода определяется броском 2d6–1 летом и весной, 2d6+1 зимой и осенью. Броском d4 определяется, сколько дней она продержится.

1-3	штиль/туман, мелкий дождь.
4-5	слабый или встречный ветер/пасмурно.
6-8	попутный ветер/хорошая погода.
9-10	сильный ветер/дождь (снег).
11-13	буря.

Нам, живущим в современном мире, погода кажется чем-то малозначительным. Но для людей Круга Земного она имеет огромное значение.

Большое влияние погода может оказать и на игру. Любые морские путешествия практически полностью зависят от неё. Совершенно очевидно, насколько губительными могут быть буря или штиль на море. Не менее опасны буря или туман для героев, путешествующих в горах.

Однако этим влияние погоды не ограничивается. Внезапно поваливший снег заметает следы. Сильный ветер помешает стрелять из лука. Непрерывно льющий дождь доставляет серьёзные неудобства путешественникам.

Многие волшебные существа, такие как тролли, например, боятся солнца. Так что пасмурная погода способна им помочь, а внезапно выглянувшее солнце — погубить.

Смерть героев

Иногда получается так, что герои погибают. В мире Круга Земного предполагается, что это происходит тогда, когда герой встречает свою Судьбу. Если это была достойная смерть (герой пожертвовал собой ради других, а главное, сам шагнул навстречу своей Судьбе) — мы рекомендуем дать игроку преимущество при создании следующего героя как награду за красивую игру. Это может быть дополнительная *черта* или *пункты опыта*.

Получение опыта

Можно заметить, что в правилах Круга Земного персонажи в начале игры оказываются несколько сильнее, чем если бы они были созданы по правилам из «Дневника авантюриста». Это очень удобно в начале игры или при коротких игровых встречах, но может стать проблемой, если вы играете длинную кампанию.

Мы предлагаем вам альтернативную схему начисления опыта: давать его не за успехи, а за провалы и неудачи (речь идёт не о проваленных *проверках*, а о провалах устремлений героев). Нам это кажется справедливым, ведь победители и так получают награду в виде сокровищ, славы или чего-то иного. А вот потерпевшие поражение или испытавшие немилость удачи остаются ни с чем... В этом случае они извлекают из произошедшего опыт.

Этот принцип делает неудачи не такими неприятными для игроков, а с другой стороны — сдерживает быстрый рост опытных персонажей.

Завязки приключений

Выжившие

Героям посчастливилось уцелеть в кораблекрушении на пути к новым землям для поселения. Теперь они находятся в неизвестной местности. Как знать, какие народы живут здесь. Или какие чудовища...

За данью

Могущественный конунг, которому служат герои, дал им задание: собрать дань с дальних подвластных ему земель. Зачастую подобные задания почётны, но и очень опасны. Впрочем, можно стать жертвой викингов или проклятия колдуна. Данники конунга могут воевать и потребовать помощи от героев. Или герои узнают о существовании драгоценного клада, скрытого в глубинах дикого края...

В дальние страны

Герои снарядили свой корабль. У них есть оружие и товары, чтобы можно было воевать или торговать, где как будет выгоднее. Вернуться домой они должны с богатством и славой...

Викинги пришли

Герой или герои, возвращаясь домой с охоты или дальних пастбищ, обнаруживают, что их усадьбу разграбили викинги. Семья убита или угнана в рабство...

Кровавый плащ

Герои — дети человека, погибшего в родовой распре, когда они были ещё маленькими. Теперь они выросли, и их мать показала им старый плащ, весь покрытый давно высохшей кровью. Это плащ их отца, в котором он был убит. Пришёл их час отомстить. Герои должны найти убийц, спланировать и осуществить месть.

Впрочем, они могут и потребовать возмещения в суде, прибегнув к помощи могущественных людей...

Судьба изгнанников

В распре вождей победил ваш противник. И теперь участь вождя и тех, кто ему верен, — изгнание. Придётся попытать счастья в чужих странах. Но настанет час, и вы вернётесь, чтобы потребовать то, что вам принадлежит по праву рождения...

Зловещий дом

Герои покупают обширные и богатые земли за совсем небольшую цену. Там стоит усадьба, есть прекрасные промысловые места и хорошие пастбища. Но, кажется, что-то не так с этой землёй? Быть может, в этих местах живут тролли, неупокоенные мертвецы или ещё кто похуже?

По праву рождения

После долгого изгнания вы возвращаетесь в родные земли, чтобы занять трон, принадлежащий вам по праву. Для этого вам придётся найти сторонников среди могущественных людей вашей страны, собрать войско и победить в сражении.

Примеры вспомогательных персонажей

Мы приводим несколько примеров вспомогательных персонажей. Вы можете пользоваться ими в своей игре или создавать других по этим общим правилам.

Берсерк

Характеристики: *ловкость* d8, *мудрость* d6, *характер* d8, *сила* d10, *выносливость* d8.

Навыки: *владение оружием* d10, *мореходство* d6, магия: *затупление оружия* d6, *запугивание* d10.

Снаряжение: копьё, меч, щит большой, шлем. Одежда и украшения 0/+1.

Особенности: священная ярость, атака с двух рук. *Харизма* –1.

Бонд

Характеристики: *ловкость* d8, *мудрость* d6, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.

Навыки: *владение оружием* d6, *метание* d6, *стрельба* d6, *законы* d4.

Снаряжение: копьё, топор, щит большой, шлем. Одежда и украшения 0/+1.

Законоговоритель

Характеристики: *ловкость* d6, *мудрость* d10, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.

Навыки: *владение оружием* d6, *внимание* d6, *законы* d10, *знания* d10, *метание* d6, *разговор* d8, *руны* d6, *торговля* d6, *хозяйство* d6, *языки* d4.

Снаряжение: скрамасакс, меч или копьё. Одежда и украшения +1.

Особенности: *харизма* +1.

Заморский раб

Характеристики: *ловкость* d8, *мудрость* d8, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.

Навыки: *владение оружием* d6, *внимание* d6, *знания* d8, *лечение* d4, мастерство: *умелец* d6, *путешествия* d6, *разговор* d6, *торговля* d6, *хозяйство* d6, *языки* d10.

Снаряжение: нож, топор. Одежда и украшения 0/–1.

Особенности: *харизма* –2.

Знатный франк

Характеристики: *ловкость* d8, *мудрость* d6, *характер* d8, *сила* d8, *выносливость* d6.

Навыки: *владение оружием* d10, *верховая езда* d8, *знания* d6, *стрельба* d6, *разговор* d6.

Снаряжение: копьё, меч, щит большой, пластинчатый доспех, шлем. Одежда и украшения +1/+2.

Особенности: *харизма* +1.

Дева-воительница

Характеристики: *ловкость* d8, *мудрость* d4, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.

Навыки: *владение оружием* d8, *внимание* d6, *лечение* d4, магия: *отвод стрел* d6, *метание* d8, *путешествия* d6, *разговор* d6, *хозяйство* d6.

Снаряжение: меч, большой щит, 3 дротика, шлем, кожаный доспех. Одежда и украшения 0/+1.

Особенности: *харизма* +2.

Колдун

Характеристики: *ловкость* d6, *мудрость* d8, *характер* d8, *сила* d6, *выносливость* d8.

Навыки: *владение оружием* d6, *внимание* d8, *знания* d8, *колдовство* d10.

Снаряжение: копьё, лангсакс, щит большой, шлем. Одежда и украшения +1.

Силы: изменение погоды, морок, несокрушимость, поиск предмета, порча, разрушение предмета, сглаз.

Кузнец

Характеристики: *ловкость* d6, *мудрость* d8, *характер* d10, *сила* d10, *выносливость* d8.

Навыки: *владение оружием* d6, *внимание* d6, *законы* d6, *знания* d8, мистический дар (руны), *руны* d8, мастерство: *кузнец* d10.

Снаряжение: копьё, меч, щит большой, шлем. Одежда и украшения +1.

Молодой викинг (дренг)

Характеристики: *ловкость* d8, *мудрость* d6, *характер* d6, *сила* d8, *выносливость* d8.

Навыки: *внимание* d4, *владение оружием* d8, *метание* d8, *мореходство* d6, *стрельба* d6.

Снаряжение: копьё, топор, щит большой, кожаный доспех, шлем. Одежда и украшения 0/+1.

Опытный викинг (хольд/хирдман)

Характеристики: *ловкость* d8, *мудрость* d8, *характер* d8, *сила* d8, *выносливость* d8.

Навыки: *внимание* d6, *владение оружием* d10, *знания* d4, *метание* d8, *мореходство* d8, *стрельба* d8, *руны или поэзия* d6.

Снаряжение: копьё, меч, щит большой, кольчуга, шлем, 2 дротика или лук и стрелы, скрамасакс. Одежда и украшения +1/+2.

Ромейский купец

Характеристики: *ловкость* d6, *мудрость* d8, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.

Навыки: *владение оружием* d6, *внимание* d6, *мореходство* d8, *знания* d10, *стрельба* d6, *разговор* d8, *торговля* d10, *языки* d10.

Снаряжение: копьё, короткий меч, щит малый, шлем. Одежда и украшения +1/+2.

Славянин

Характеристики: *ловкость* d8, *мудрость* d6, *характер* d8, *сила* d8, *выносливость* d8

Навыки: *владение оружием* d6, *внимание* d8, мастерство: *кузнец или умелец* d6, *стрельба* d8, *охота* d8, *разговор* d8, *хозяйство* d4, *языки* d4.

Снаряжение: рогатина, топор, лук и стрелы, шлем, кожаный доспех или щит. Одежда и украшения 0/+1.

Хозяйка усадьбы

Характеристики: *ловкость* d8, *мудрость* d8, *характер* d8, *сила* d4, *выносливость* d4.

Навыки: *внимание* d6, *разговор* d8, *хозяйство* d10, *торговля* d6, мастерство: *умелец* d10, *лечение* d8.

Снаряжение: одежда и украшения +1/+2.

Финн

Характеристики: *ловкость* d10, *мудрость* d6, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.

Навыки: *владение оружием* d6, *стрельба* d10, *охота* d10, *путешествия* d10, *колдовство* d6, *внимание* d8, *языки* d4.

Снаряжение: копьё, лук и стрелы, лыжи.

Юная дева

Характеристики: *ловкость* d8, *мудрость* d6, *характер* d6, *сила* d4, *выносливость* d4.

Навыки: *внимание* d8, *разговор* d6, *руны* d6, *хозяйство* d6, *торговля* d4, мастерство: *умелец* d6, *лечение* d8.

Снаряжение: нож, одежда и украшения 0/+1.

Особенности: *харизма* +2.

Ярл

Характеристики: *ловкость* d8, *мудрость* d10, *характер* d8, *сила* d8, *выносливость* d8.

Навыки: *внимание* d6, *владение оружием* d10, *жертвы* d8, *мореходство* d8, *руны* d8, *метание* d8, *верховая езда* d6.

Снаряжение: копьё, меч, большой усиленный щит, кольчуга, шлем. Одежда и украшения +2/+3.

Особенности: *харизма* +2.

Руна Турс. Великан

В этом разделе представлено описание различных существ, населяющих мир Круга Земного. Если перед названием стоит символ , это значит, что такое существо является *дикой картой*.

Животные

Белый медведь

Обитатели самой северной части мира Круга Земного. Они крупнее других медведей и опасней. Их мех высоко ценится за тепло и цвет.

Характеристики: *ловкость* d6, *мудрость* d6 (Ж), *характер* d10, *сила* d12+4, *выносливость* d12.

Навыки: *борьба* d12, *владение оружием* d10, *внимание* d8, *охота* d8, *плавание* d10.

Шаг: 8, **Защита:** 5, **Стойкость:** 11.

Особенности:

- **Когти:** *сила* + d6.
- **Медвежья хватка:** атаковавший с *подъёмом* медведь заключает противника в свои смертоносные объятия. Дальше схватка с ним происходит по правилам *борьбы*.
- **Плавание:** белые медведи хорошо плавают. В воде их *шаг* 6.
- **Размер +3:** рост медведя может достигать 3 метров, а вес — одной тонны.

Волк (собака)

Характеристики: *ловкость* d8, *мудрость* d6 (Ж), *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.

Навыки: *владение оружием* d6, *внимание* d10, *охота* d10.

Шаг: 8, **Защита:** 5, **Стойкость:** 4.

Особенности:

- **Быстроногий:** при *беге* использует d10, а не d6.
- **Зубы:** *сила* + d6.
- **Вцепиться в горло:** волки пытаются поразить самые уязвимые места. В случае *подъёма* при атаке волк поражает наименее защищённую область тела противника.
- **Размер –1:** волки размером меньше человека.
- **Ночное зрение:** штраф за темноту уменьшается в два раза (округление вниз).

Заяц

Характеристики: *ловкость* d10, *мудрость* d6 (Ж), *характер* d4, *сила* d4, *выносливость* d4.

Навыки: *внимание* d10, *охота* d10.

Шаг: 8, **Защита:** 2, **Стойкость:** 2.

Особенности:

- **Быстроногий:** при *беге* использует d8, а не d6.
- **Маленькая цель:** из-за малых размеров заяц получает *защиту* +2; на проверки навыков *стрельба* и *метание* при попытке атаковать зайца налагается штраф –2.
- **Размер –2:** заяц — небольшое существо.

Кабан

Дикие кабаны обитают в лесах практически всех стран мира Круга Земного. Они очень опасны для людей, так как могут напасть по любому поводу.

Характеристики: *ловкость* d8, *мудрость* d4 (Ж), *характер* d10, *сила* d10, *выносливость* d10.

Навыки: *владение оружием* d6, *внимание* d8, *охота* d8.

Шаг: 8, **Защита:** 3, **Стойкость:** 8 (1).

Особенности:

- **Быстроногий:** при *беге* использует d10, а не d6.
- **Клыки:** *сила* + d8.
- **Разбег:** кабаны предпочитают атаковать с разбега, получая преимущество за скорость и вес. Если кабан преодолел хотя бы 6 *клеток* перед атакой, он получает +4 к *урону*.
- **Броня +1:** тело покрыто жёсткой щетиной.

Кит

Огромные обитатели морей. Они могут представлять опасность для кораблей (если это косатка или кашалот), но чаще сами становятся жертвами людей.

Характеристики: *ловкость* d6, *мудрость* d6 (Ж), *характер* d8, *сила* d12+6, *выносливость* d12.

Навыки: *владение оружием* d6, *внимание* d10, *плавание* d12.

Шаг: — , **Защита:** 5, **Стойкость:** 16.

Особенности:

- **Водный:** в воде *шаг* 10.
- **Крепкий:** находясь в шоке, не получает ранений от повторного введения в шок.
- **Огромный:** противники получают +4 к *проверкам владения оружием, стрельбы* и *метания* из-за огромных размеров кита.
- **Размер +8:** киты огромны.
- **Удар хвостом:** кит может нанести удар хвостом по лодке, кораблю или плавающему человеку с *уроном*, равным *силе*.

Лось

Величественные животные. Они могут стать великолепным охотничьим трофеем, но способны и постоять за себя.

Характеристики: *ловкость* d10, *мудрость* d6 (Ж), *характер* d8, *сила* d10, *выносливость* d12.

Навыки: *владение оружием* d6, *внимание* d10, *охота* d6.

Шаг: 8, **Защита:** 5, **Стойкость:** 10.

Особенности:

- **Быстроногий:** при *беге* использует d8, а не d6.
- **Рога:** *сила* +d4.
- **Копыта:** лось может атаковать стоящего на *клетке* позади него (урон *сила* +d4).
- **Размер +2:** лоси могут достигать 3 метров в длину и более 2 метров в холке.

Лошадь

Лошади Северных стран невелики по размерам. Мы сочли бы их, скорее, крупными пони. Большие кони в Северных странах могут появиться, только если их привезут из дальних земель.

Характеристики: *ловкость* d8, *мудрость* d4 (Ж), *характер* d6, *сила* d10, *выносливость* d8.

Навыки: *владение оружием* d4, *внимание* d6, *путешествия* d8.

Шаг: 8, **Защита:** 2, **Стойкость:** 7.

Особенности:

- **Быстроногий:** при *беге* использует d8, а не d6.
- **Копыта:** лошадь может атаковать стоящего на *клетке* позади неё (урон *сила*).
- **Размер +1:** лошадь всё же крупнее человека.

Медведь

Обычные лесные медведи.

Характеристики: *ловкость* d6, *мудрость* d6 (Ж), *характер* d8, *сила* d12+2, *выносливость* d12.

Навыки: *борьба* d10, *владение оружием* d8, *внимание* d8, *охота* d8, *плавание* d6.

Шаг: 8, **Защита:** 4, **Стойкость:** 10.

Особенности:

- **Когти:** *сила* + d6.
- **Медвежья хватка:** атаковавший с *подъёмом* медведь заключает противника в свои смертоносные объятия. Дальше схватка с ним происходит по правилам *борьбы*.
- **Размер +2:** рост может достигать 2,5 метров.

Олень

Желанная дичь для многих охотников. Всегда предпочтёт бегство схватке.

Характеристики: *ловкость* d10, *мудрость* d6 (Ж), *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.

Навыки: *владение оружием* d6, *внимание* d10, *охота* d10.

Шаг: 8, **Защита:** 5, **Стойкость:** 4.

Особенности:

- **Быстроногий:** при беге использует d10, а не d6.
- **Рога:** *сила*.
- **Копыта:** олень может атаковать стоящего на *клетке* позади него (урон *сила*).

Рысь

Эти обитатели лесов на людей нападают редко. Всегда охотятся из засады.

Характеристики: *ловкость* d10, *мудрость* d6 (Ж), *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.

Навыки: *владение оружием* d6, *внимание* d10, *охота* d12, *лазание* d10.

Шаг: 8, **Защита**: 5, **Стойкость**: 4.

Особенности:

- **Охотник:** рыси нападают из засады, получая преимущество, застигая жертву врасплох. Если первая атака успеха не принесла — постараются отступить.
- **Когти и зубы:** *сила* + d4.
- **Вцепиться в горло:** при атаке рыси пытаются поразить самые уязвимые места. В случае *подъёма* при атаке рысь поражает наименее защищённую область тела противника.
- **Подвижность:** рыси очень подвижны и получают +2 к *защите*.
- **Размер –1:** рыси размером меньше человека.
- **Ночное зрение:** штраф за темноту уменьшается в два раза (округление вниз).

Мертвецы

Живой мертвец (Курганный житель)

Случается так, что люди, которые при жизни были злыми и беспокойными, остаются такими и после смерти. Тогда они начинают появляться в тех местах, где были захоронены, и нападать на скот и людей. Вызвать покойника из могилы можно и при помощи колдовства.

Также ожившими мертвецами часто становятся люди, которых не похоронили или которым не поставили погребальный камень.

Справиться с мертвецом непросто, он очень силён, часто гораздо сильнее, чем был при жизни. Нередко мертвецы владеют колдовскими способностями.

Курганные же жители, в целом — то же, что и ходячие мертвецы, только они не выбираются на поверхность, а живут в своих курганах. И, конечно, защищают свои владения от непрошеного вторжения и разграбления.

Характеристики: *ловкость* d8, *мудрость* d6, *характер* d10, *сила* d10, *выносливость* d10.

Навыки: *борьба* d8.

Шаг: 6, **Защита**: 4, **Стойкость**: 9.

Особенности:

- **Бесстрашный:** невосприимивость к запугиванию.
- **Боязнь света:** живые мертвецы появляются только по ночам. При наступлении дня уходят в землю.
- **Непобедимый:** мертвец не может быть повержен окончательно, пока не побеждён в *борьбе*. На любые иные атаки налагается штраф -4 к урону. И даже если удаётся ввести это чудовище в состояние *при смерти*, оно не уничтожается, а просто временно отступает (обычно уходит в землю). Следующей ночью мертвец вернётся. Будучи побеждённым в *борьбе*, становится уязвим и может быть убит окончательно.
- **Нежить:** +2 к *стойкости*, +2 при попытке выйти из *шока*.
- **Ночное зрение:** нет штрафа за темноту.

Драуг

Люди, утонувшие в море, не имеют могил и частенько становятся драугами. Это особый вид живых мертвецов, обитающий в море. Они могут выглядеть как люди, но всегда в мокрой одежде с налипшими водорослями.

Их обуревают два желания: быть погребёнными на суше и стремление погубить как можно больше живых людей, в отместку за то, что эти мертвецы не могут обрести покой.

Из-за первого желания они частенько выбираются на сушу в поисках подходящей могилы или кургана. Бывает и так, что драуги вступа-

Вот что рассказывают о живых мертвецах:

О Храппе рассказывают, что он учинял всё больше насилия. Он так часто нападал на соседей, что они едва могли спастись от него. Однако силы его убавлялись, потому что старость начала сказываться, так что он в конце концов слёг.

Тогда Храпп призвал к себе свою жену и сказал:

— Никогда раньше я не болел, поэтому мне кажется, что эта болезнь положит конец нашей совместной жизни. И когда я умру, то воля моя такова, чтобы мне вырыли могилу в дверях дома и чтобы я был погребён стоя в дверях. Так я смогу лучше следить за моим хозяйством.

После этого Храпп умер. Было всё сделано, как он сказал, так как жена не осмелилась сделать иначе. Но если с ним худо было иметь дело, когда он был жив, то ещё хуже стало, когда он умер, потому что он часто вставал из могилы. Рассказывают, что он убил большинство домочадцев во время своих появлений. Он причинял много беспокойства и большинству из тех, кто жил по соседству, и места эти запустели.

Греттир раскопал курган, и пришлось ему изрядно потрудиться. Он работает без передышки, пока не доходит до сруба. День к тому времени уже был на исходе. Он проломал брёвна. Аудун заклинал его не заходить в курган. Греттир просил его подержать верёвки.

— А я уж дознаюсь, кто здесь живёт!

Спустился Греттир в курган. Там было темно и запах не из приятных. Он старался разведать, что там такое. Ему попались конские кости. Потом он ударился о столбы седалища, и оказалось, что на седалище сидит человек. Там была сложена груда сокровищ — золото и серебро, а под ноги ему поставлен ларец, полный серебра. Греттир взял все эти сокровища и понёс к верёвкам, но в то время, как он шёл к выходу из кургана, кто-то крепко его схватил. Он бросил сокровища. Греттир и обитатель кургана кинулись друг на друга и стали биться ожесточённо. Всё разлеталось у них на пути. Могильный житель нападал свирепо. Греттир всё пытался ускользнуть. Но видит, что от того не уйдёшь. Теперь оба бьются нещадно. Отходят они туда, где лежат конские кости. Всё же кончается тем, что могильный житель падает навзничь со страшным грохотом.

Тут Аудун убежал от верёвок: он подумал, что Греттир погиб. Греттир же выхватил меч и, ударив могильного жителя по шее, срубил ему голову. Потом он пошёл с сокровищами к верёвкам, но Аудуна и след простыл. Пришлось ему самому карабкаться вверх по верёвке. Он привязал сокровища к бечёве и вытянул их за собою.

ют в схватки с другими мертвецами, пытаясь захватить их могилы. Рассказывают даже о целых сражениях, произошедших между мертвецами земли и моря за прибрежные кладбища.

Характеристики: ловкость d8, мудрость d6, характер d8, сила d10, выносливость d10.

Навыки: борьба d6, владение оружием d8, плавание d10.

Шаг: 6, **Защита:** 5, **Стойкость:** 9.

Особенности:

- **Бесстрашный:** невосприимчивость к запугиванию.
- **Водный:** в воде *шаг* 6.
- **Когти:** *сила* + d4.
- **Нежить:** +2 к *стойкости*, +2 при попытке выйти из *шока*.
- **Ночное зрение:** нет штрафа за темноту.

Чудовища

Грендель

Грендель — огромный, около 3 метров ростом, человекоподобный монстр. У него огромная пасть и когтистые лапы. Грендель ненавидит всё, что связано с людским обществом. И раз решившись напасть на людей, он будет методично уничтожать всё, что составляет суть общества людей.

Характеристики: ловкость d8, мудрость d4, характер d6, сила d12+2, выносливость d12.

Навыки: владение оружием d8, охота d8, внимание d8.

Шаг: 8, **Защита:** 4, **Стойкость:** 11 (1).

Особенности:

- **Боязнь солнца:** в отличие от троллей, грендель не каменеет на солнечном свету, но испытывает от него сильную боль. Когдаа грендель находится на солнце, на все его проверки налагается штраф –4. Рассеянный свет (через облака) даёт штраф –2.
- **Броня +1:** обладает прочной шкурой
- **Когти:** сила + d6.
- **Крепкий:** находясь в шоке, не получает *ранений* от повторного введения в шок.
- **Размер +2:** рост может достигать 3 метров.
- **Ужас:** каждый увидевший гренделя должен пройти проверку храбрости.
- **Ночное зрение:** нет штрафа за темноту.

Варг

Чудовищный волк. Отличается от обычных волков размером, свирепостью и почти человеческим умом. В отличие от обычных волков, часто нападают на людей. Как правило, варги живут по одиночке или возглавляют стаи обычных волков.

В варгов часто превращаются колдуны.

Характеристики: ловкость d8, мудрость d6, характер d8, сила d10, выносливость d10.

Навыки: борьба d8, владение оружием d10, запугивание d12, лазание d8, внимание d12, охота d12.

Шаг: 8, **Защита:** 5, **Стойкость:** 7.

Особенности:

- **Когти:** *сила* + d6.
- **Ужас:** чудовищная природа варга вызывает ужас в увидевших его. Каждый увидевший варга должен пройти проверку храбрости.
- **Вцепиться в горло:** варги пытаются поразить самые уязвимые места. В случае *подъёма* при атаке варг поражает наименее защищённую область тела противника.
- **Ночное зрение:** нет штрафа за темноту.

Великан (Ютул)

Старшие братья троллей и младшие — ётунов. В отличие от троллей, обычно имеют облик огромных, 10-15-метровых, уродливых людей. Впрочем, порой они могут принимать и иные размеры, и более привлекательные обличья.

Обычно владением ютула является одна гора.

Как и тролли, ютулы боятся солнца, от света которого они превращаются в камень.

Характеристики: ловкость d4, мудрость d4, характер d6, сила d12+6, выносливость d12.

Навыки: владение оружием d6, метание d8, мудрость d6, разговор d6, охота d6.

Шаг: 8, **Защита:** 3, **Стойкость:** 16 (2).

Особенности:

- **Боязнь солнца:** если на ютула попадает прямой солнечный свет, он немедленно получает одно *ранение* (каменеет). При дневном свете (не под прямыми лучами солнца) на все его проверки налагается штраф –2.
- **Броня +2:** ютулы обладают каменной кожей.
- **Крупный:** противники получают +2 к *проверкам владения оружием, стрельбы* и *метания*.
- **Размер +6:** ютулы обладают огромным ростом, достигающим 15 метров.

Дракон

Древние, могущественные и очень опасные создания. Имея облик чудовища, они своим умом не уступают человеку. Часто драконы охраняют сокровища, которые успели собрать за столетия своей жизни.

Характеристики: ловкость d8, мудрость d10, характер d10, сила d12+9, выносливость d12.

Навыки: владение оружием d10, внимание d12, разговор d10, запугивание d12, знания d10, охота d10, языки d12.

Шаг: 8, **Защита:** 3, **Стойкость:** 20 (4).

Особенности:

- **Боевая ярость+:** дракон может совершить две атаки без штрафов.
- **Броня +4:** чешуя.

- **Когти/зубы:** *сила* + d8.
- **Крепкий:** находясь в *шоке*, не получает *ранений* от повторного *введения в шок*.
- **Огромный:** противники получают +4 к *проверкам владения оружием, стрельбы* и *метания* из-за огромных размеров дракона.
- **Полёт:** *шаг* в полёте равен 24.
- **Размер +8:** драконы — огромные существа 10-15 метров в длину.
- **Удар хвостом:** дракон может нанести удар хвостом по всем противникам, находящимся у него за спиной в области размером 3 x 6 *клеток*. Это считается атакой с *уроном*, равным *сила* (–2).
- **Ужас –2:** каждый увидевший дракона должен пройти проверку *храбрости* (— 2).
- **Хладнокровие:** дракон получает две карты действия и выбирает из них лучшую.

Линорм

Линормы — это крылатые змеи. В отличие от драконов, это именно змеи, и часто они выступают как предводители змей. У линормов либо две лапы, либо они вообще отсутствуют.

Характеристики: ловкость d10, мудрость d4 (Ж), характер d6, сила d12, выносливость d12.
Навыки: владение оружием d8, внимание d8, охота d10.
Шаг: 8, **Защита:** 4, **Стойкость:** 15 (2)
Особенности:

- **Броня +2:** чешуя.
- **Зубы:** *сила* +d8.
- **Крепкий:** находясь в шоке, не получает *ранений* от повторного введения в шок.
- **Крупный:** противники получают +2 к *проверкам владения оружием, стрельбы* и *метания*.
- **Подвижность:** линормы очень подвижны, их *защита* увеличивается на 2.
- **Размер +5:** достигают до 10 метров в длину.
- **Удар хвостом:** линорм может нанести удар хвостом (*владение оружием* (–2)) по всем противникам, находящимся у него за спиной в области размером 1 x 3 *клетки* (*урон сила*).

Морской змей

Гигантские морские змеи — опаснейшие существа в морях Круга Земного. Величайшим из них является змей Ёрмунганд, опоясавший

собой всю землю, но бороться с ним под силу только богам. А характеристики змеев поменьше приведены ниже.

Характеристики: ловкость d10, мудрость d4 (Ж), характер d8, сила d12+4, выносливость d12.

Навыки: владение оружием d10, внимание d8, плавание d12.

Шаг: 2, **Защита:** 3, **Стойкость:** 19 (4).

Особенности:

- **Броня +4:** чешуя.
- **Водный:** в воде *шаг* 10.
- **Зубы:** *сила* +d8.
- **Крупный:** противники получают +2 к *проверкам владения оружием, стрельбы* и *метания*.
- **Крепкий:** находясь в *шоке*, не получает *ранений* от повторного введения в *шок*.
- **Размер +7:** морской змей может достигать 15 метров в длину.
- **Удар хвостом:** морской змей может нанести удар хвостом (*владение оружием* (–2)) по всем противникам, находящимся у него за спиной в области размером 2 x 3 *клетки* (*урон сила*).

Тролль

Тролли выглядят совершенно по-разному. Те, кто обитает в скалах или горах, могут иметь вид человекообразной кучи камней, покрытой мхом и травой. А те, кто обитает в лесах, — огромного пня с горящими глазами. Могут тролли и походить на людей, только очень уродливых. Чаще всего тролли обитают в некоторой местности и защищают её от вторжения человека. Впрочем, они разумны и способны общаться с людьми. В основной своей массе они не очень смекалисты (хотя сами про себя так не думают), однако бывают и исключения. Нередко они предлагают людям игру в загадки, в которой проигравшего ждёт смерть.

Все тролли боятся солнечного света. Солнечный свет превращает их в камень.

Характеристики: ловкость d8, мудрость d6, характер d10, сила d12, выносливость d10.

Навыки: борьба d8, владение оружием d6, разговор d6, знания d4, запугивание d10, внимание d10, охота d10, лазание d8.

Шаг: 6, **Защита:** 3, **Стойкость:** 10 (1).

Особенности:

- **Боязнь солнца:** если тролль попадает под прямой солнечный свет, он немедленно получает одно *ранение* (каменеет). При дневном свете (не под прямыми лучами солнца) на все его проверки налагается штраф –2.
- **Броня +1:** прочная шкура.
- **Дубина:** могут быть вооружены дубиной с *уроном сила*+d8.
- **Лапы:** если не имеют иного оружия, наносят урон *сила*+d4.
- **Размер +2:** тролли — крупные существа, их рост может достигать 3 метров.
- **Ночное зрение:** нет штрафа за темноту.

Хюльдра

Хотя хюльдры по своему происхождению ближе всего к троллям, они не безобразны, как большинство их сородичей. Хюльдры выглядят как прекрасные девушки. От людей внешне их отличает только хвост. Кроме того, они очень сильны физически и не боятся солнца.

Обычно хюльдры не враждебны к людям. Очень часто они влюбляются в человеческих юношей и преследуют их.

Бывает, происходит и наоборот: человек, увидев в лесу хюльдру, влюбляется в неё. Тогда хюльдра ставит условие, по соблюдению которого она соглашается выйти за него замуж. Если это условие соблюдается, то происходит свадьба и хюльдра теряет часть своей нечеловеческой сущности (у неё отваливается хвост).

Чаще всего такие браки получаются счастливыми, ведь хюльдры наделены даром великолепной хозяйки, и редко когда усадьба, во главе которой стоит хюльдра, терпит нужду.

Характеристики: ловкость d8, мудрость d8, характер d10, сила d10, выносливость d6.

Навыки: борьба d6, знания d6, разговор d10, хозяйство d12, внимание d10.

Шаг: 6, **Защита:** 3, **Стойкость:** 6.

Особенности:

- **Волшебное зрение:** хюльдры, как представители волшебного мира, могут видеть проявления волшебства и распознавать волшебных существ.
- **Красота:** они прекрасны. *Харизма равна +4.*

Дисы

Вокруг людей обитает огромное количество разнообразных духов. Они по-разному расположены к человеку: некоторые враждебны, некоторые дружелюбны, но по большей части нейтральны, пока человек не вторгается в их владения. В основном духи не имеют материальных тел и обычно невидимы, но способны принимать зримые и материальные облики.

Убить духа невозможно, только прогнать. Вступать с духами в поединки — абсолютно бесполезное занятие. Бороться с ними можно только особыми средствами: оберегами, заговорами, ритуалами. Тем не менее, духи, в большинстве своём, боятся железа, особенно кованой стали, и стараются избежать соприкосновения с ним. Поэтому с людьми, держащими в руках оружие, духи стараются не связываться.

С другой стороны, с духами можно договариваться и задобрить их подношениями.

Ниссе (домовой)

Домовой дух. Обычно живёт в доме, либо под самым старым деревом в усадьбе. Обладает проказливым характером. Если у людей хорошие отношения с ниссе, он может помогать им по хозяйству и даже предупреждать об опасностях. При скверных отношениях — способен многое испортить.

Обычно для поддержания хороших отношений достаточно оставлять ему миску каши раз в неделю и соблюдать несколько правил: не рубить его дерева, не мешать ему, если он что-то делает по хозяйству, не угрожать ему железом.

Кроме домовых бывают ниссе корабельные. В шторм они помогают спасти корабль, могут предсказывать ветер. Живут в щелях палубы рядом с якорем или мачтой.

Выглядит ниссе, чаще всего, как человек очень маленького роста с четырёхпалой ладонью. Но может прикинуться кошкой или даже комком шерсти.

Характеристики: ловкость d10, мудрость d8, характер d10, сила d10, выносливость d6.

Навыки: борьба d10, знания d6, разговор d8, хозяйство d12.

Шаг: 4, **Защита:** 3, **Стойкость:** 6.

Особенности:

- **Боязнь железа:** *урон* от железного оружия +2.
- **Дух:** ниссе невозможно убить. Его можно победить в борьбе, запугать, прогнать. Получив *ранение*, ниссе просто исчезает. Через сутки он появляется снова.
- **Меняющий облик:** ниссе может принимать множество различных обликов или быть вовсе невидимым для обычных людей.

Нёкк (Водяной)

Духи, живущие в реках, озёрах или прибрежных заводях. Они зачастую враждебны по отношению к людям. Порой требуют человеческих жертвоприношений, обычно раз в год. Могут напасть на пловца и нанести ему ранения или даже утопить.

Чаще всего водяной выглядит как куча водорослей с горящими глазами. Иногда принимает облик белого коня, пасущегося рядом с водоёмом, и бросается в воду, когда неосторожный человек заберётся ему на его спину.

Характеристики: ловкость d8, мудрость d6, характер d10, сила d10, выносливость d8.

Навыки: борьба d10, плавание d12.
Шаг: 6, **Защита:** 3, **Стойкость:** 6.
Особенности:

- **Боязнь железа:** *урон* от железного оружия +2.
- **Водный:** в воде его *шаг* 10.
- **Дух:** нёкка нельзя убить. Его можно победить в борьбе, запугать, прогнать. Получив *ранение*, нёкк просто исчезает. Через сутки он появляется снова.

Фоссегрим (Дух водопада)

В большинстве водопадов обитают особенные духи — фоссегримы. Они не враждебны к людям и часто делятся с ними своими умениями и знаниями. За некоторую плату, конечно. Это может быть ценный (с точки зрения духа) предмет или выполнение задания. Обычно фоссегрим предстаёт перед людьми в виде невысокого человека, сидящего на камне в потоке воды, но может принимать и иные формы. Очень любят фоссегримы музыку.

Характеристики: ловкость d8, мудрость d10, характер d10, сила d6, выносливость d6.
Навыки: знания d10, разговор d10, поэзия d12, мастерство: умелец d12, языки d10.
Шаг: 6, **Защита:** 3, **Стойкость:** 6.
Особенности:

- **Боязнь железа:** *урон* от железного оружия +2.
- **Дух:** фоссегрима нельзя убить. Его можно победить в борьбе, запугать, прогнать. Получив *ранение*, фоссегрим просто исчезает. Через сутки он появляется снова.

Конец света. Рагнарёк

Понятие судьбы так глубоко охватывает весь мир людей Северных стран, что своя судьба есть не только у отдельных людей или народов, но и сами боги и весь мир имеют предопределённую судьбу, которой не избегнуть. По крайней мере, в это верят люди.

Вот как об этом рассказывается:

Наступает лютая зима, что зовётся Фимбульветр. Снег валит со всех сторон, жестоки морозы, и свирепы ветры, и совсем нет солнца. Три такие зимы идут кряду, без лета. А ещё раньше приходят три зимы другие, с великими войнами по всему свету. Братья из корысти убивают друг друга, и нет пощады ни отцу, ни сыну в побоищах и кровопролитии.

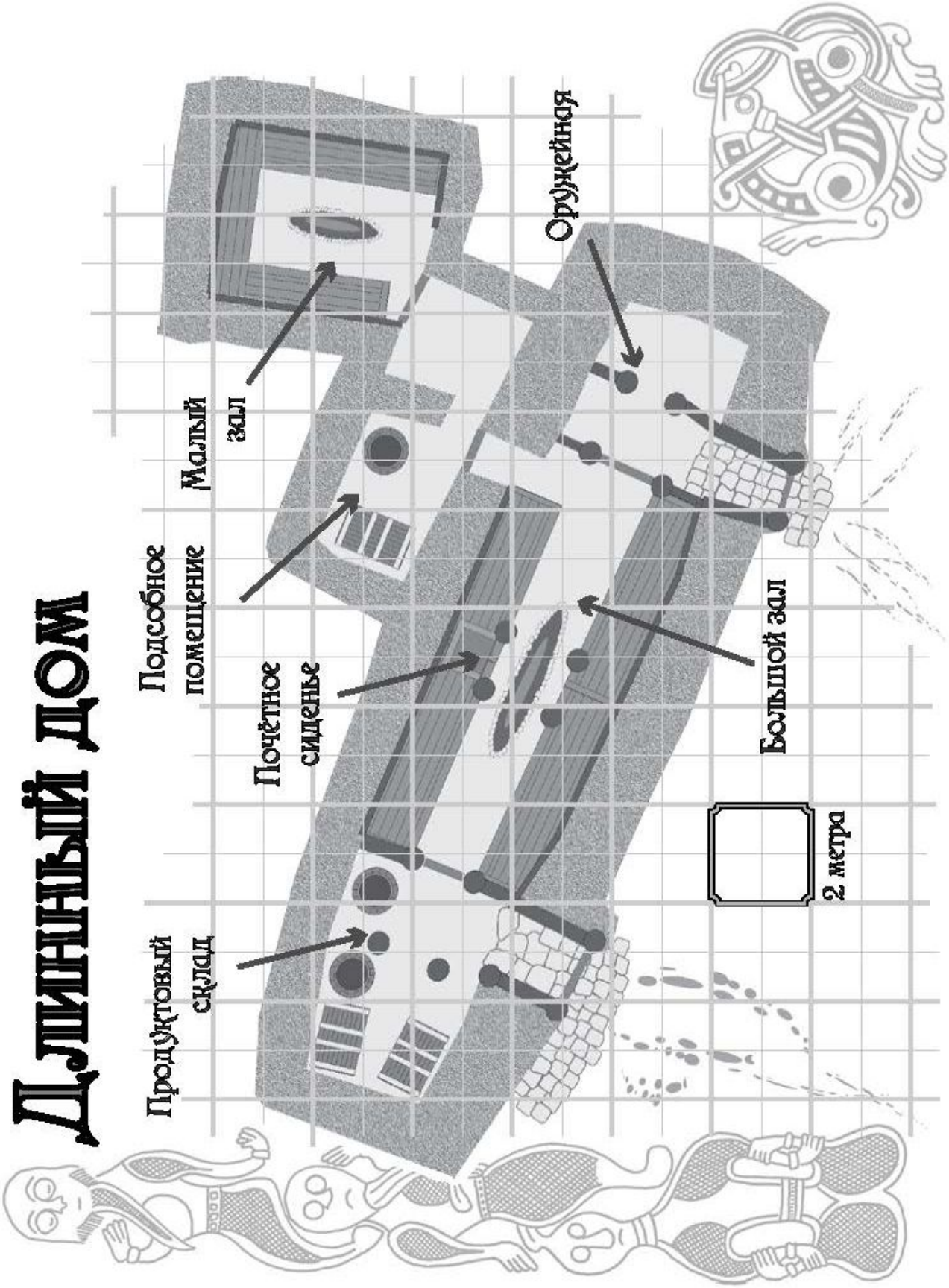
Волк поглотит солнце, а другой волк похитит месяц. Звёзды скроются с неба. Задрожит вся земля так, что деревья повалятся на землю, горы рухнут и все цепи и оковы будут разбиты. И вот Фенрир-волк на свободе, и вот море хлынуло на сушу, ибо Мировой Змей поворотился в великанском гневе и лезет на берег. В этом грохоте раскалывается небо, и несутся сверху сыны Муспелля. Когда скачут они по Биврёсту, рушится этот мост. Достигают они поля, что зовётся Вигрид. Туда же прибывают и Фенрир-волк с Мировым Змеем. Локи тоже там, и все инеистые великаны. За Локи же следуют спутники Хель. Поле Вигрид простирается на сто переходов в каждую сторону.

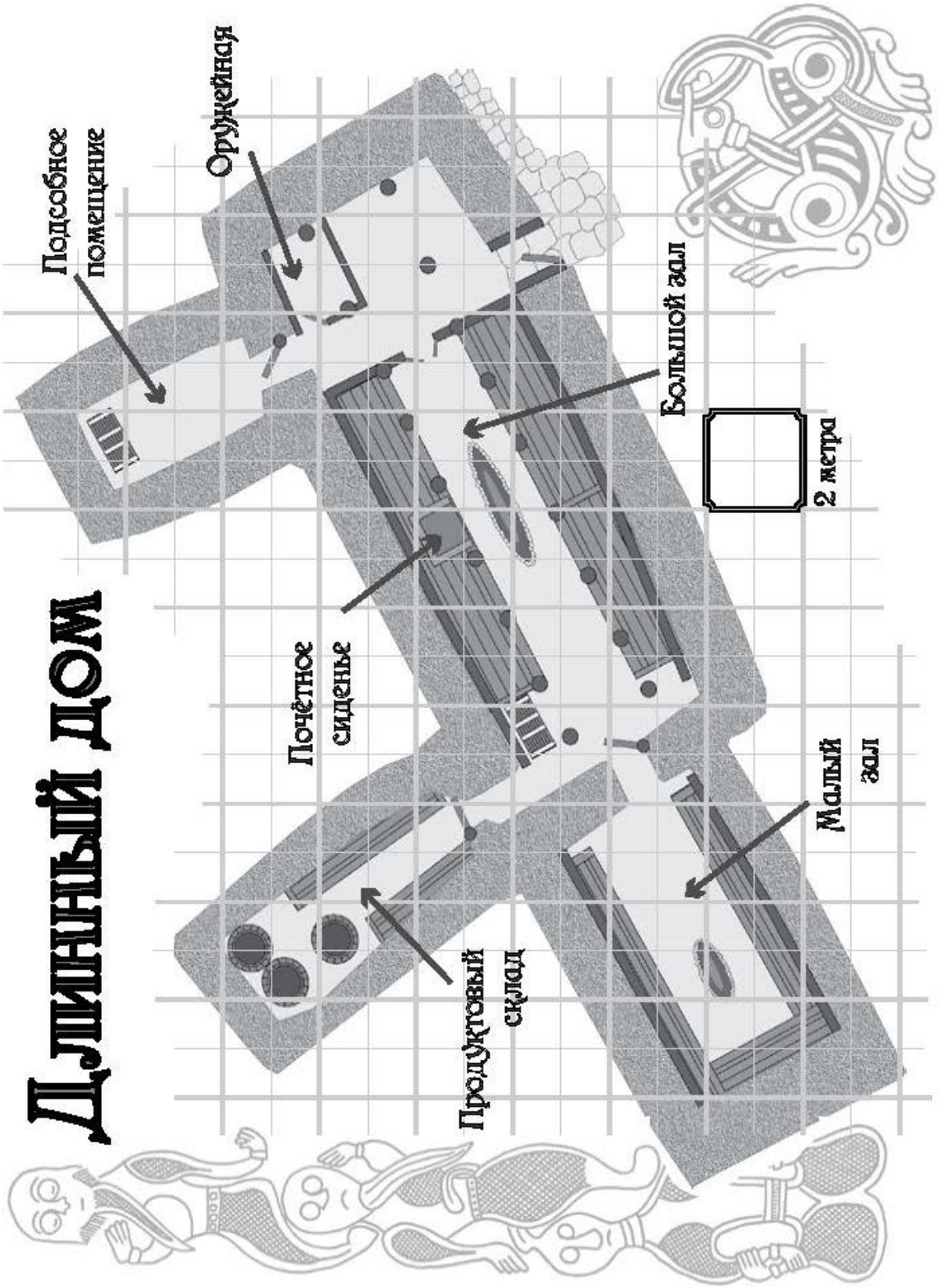
Когда свершается это, встаёт Хеймдалль и трубит громогласно в рог Гьяллархорн. Асы и все эйнхерии вооружаются и выступают на поле битвы.

Тут приходит час последней битвы Рагнарёк, и нет в ней ни победителей, ни побеждённых. Все боги, люди и великаны погибают, а пламя сжигает весь мир.

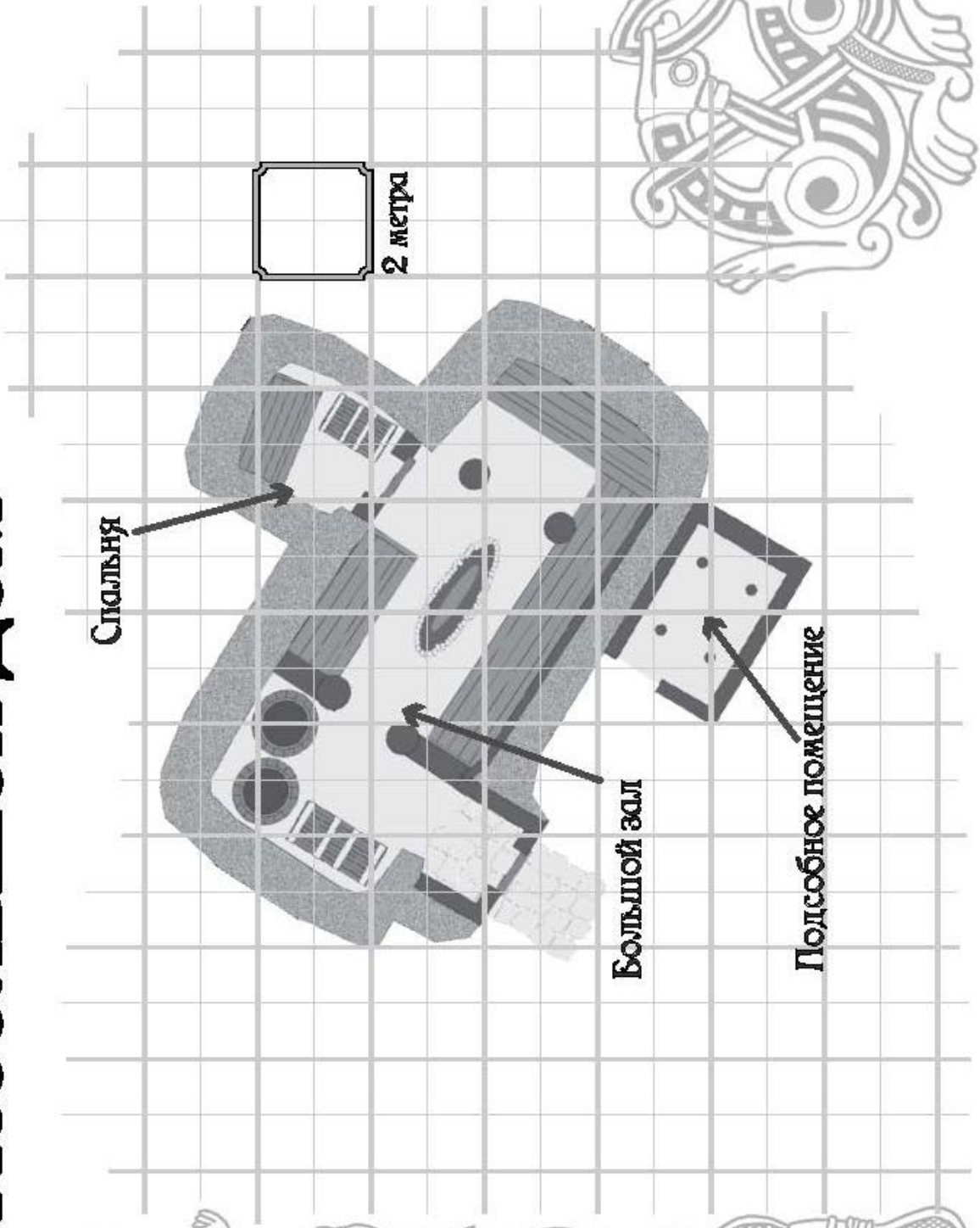
Солнце померкло,
Земля тонет в море,
Срываются с неба
Светлые звёзды,
Пламя бушует
Питателя жизни.
Жар нестерпимый
До неба доходит.

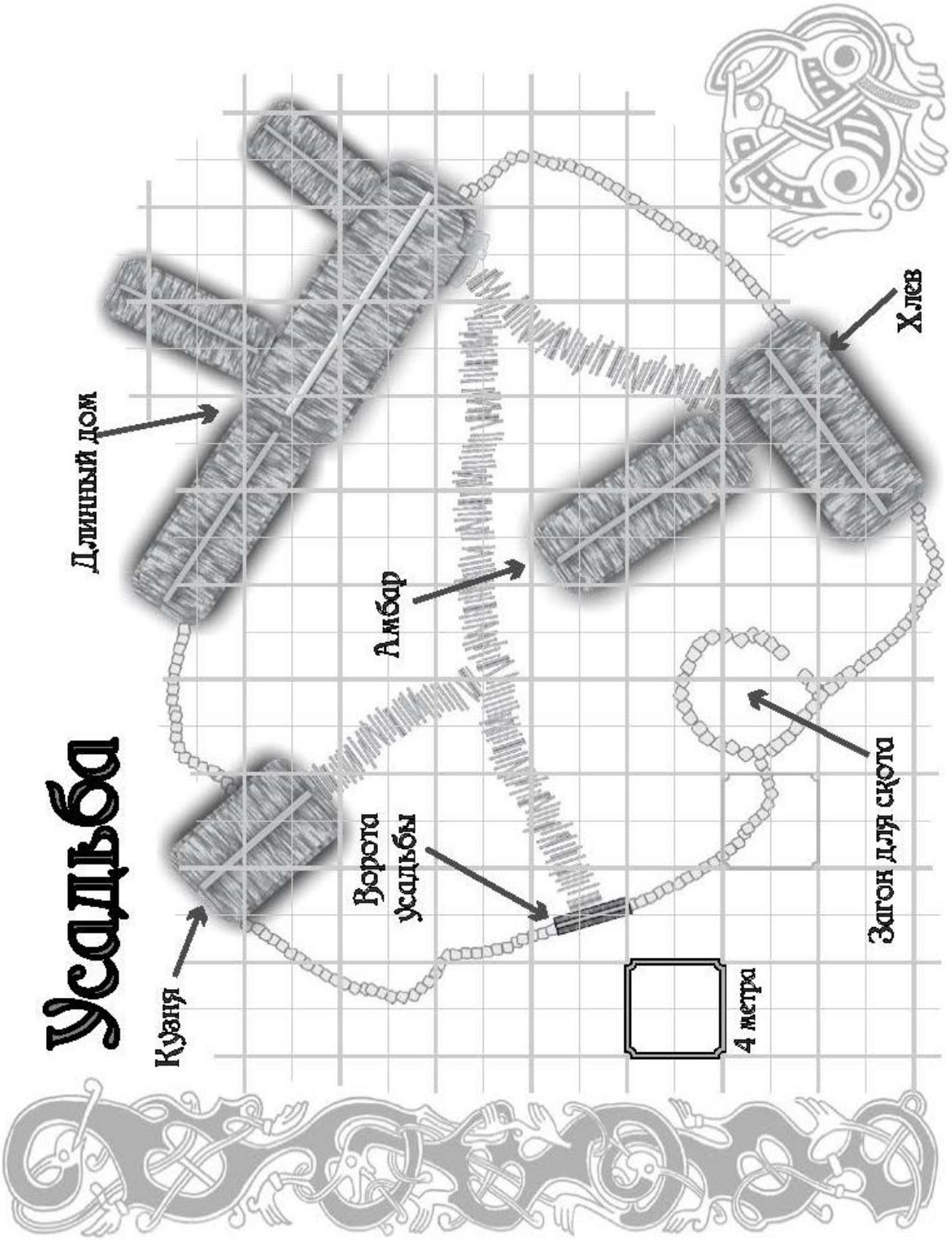
Так приходит конец миру


Длинный дом
Продуктовый склад
Подсобное помещение
Малый зал
Почётное сиденье
Оружейная
Большой зал
2 метра


Длинный дом
Подсобное помещение
Оружейная
Почётное сиденье
Продуктовый склад
Большой зал
Малый зал
2 метра

Небольшой дом




Усадьба
Кузня
Ворота усадьбы
Длинный дом
Амбар
Хлев
Загон для скота
4 метра

Словарь

Альвы — волшебные существа.
Альвхейм — мир альвов.
Аск — первый человек (ясень).
Асы — боги.
Асгард — жилище богов.
Бальдр — светлейший из асов, погубленный коварством Локи.
Биврёст — мост между Асгардом и Миром людей.
Бонд — свободный землевладелец.
Валькирия — дева Одина, забирающая погибших героев в чертоги Вальхаллы.
Вальхалла — чертоги Одина, где пируют павшие в бою герои.
Ваны — род богов, который воевал с асами, но в конце концов заключил с ними мир.
Варг — гигантский волк.
Вейцла — пир, даваемый в честь вождя; является формой налога в Северных странах.
Верданди — норна, отвечающая за жизнь человека.
Вигрид — поле последней битвы богов и великанов.
Викинг — человек, ушедший в морской поход.
Вира — денежный штраф за преступление.
Виса — отдельная поэтическая строфа.
Гальдр — магия.
Гардарика — страна на востоке, населённая славянами.
Гери — один из волков Одина.
Грендель — древнее чудовище, враждебное людям.
Гривна — шейное украшение.
Гунгнир — копьё Одина.
Гьяллархорн — рог Хеймдалля.
Дистинг — праздник начала весны (около 14 февраля).
Дисы — мелкие духи.
Драпа — хвалебная песнь.
Дренг — молодой воин.
Драуг — утонувший в море человек, ставший ожившим мертвецом.
Ёрмунганд — змей, обвивающий собой весь мир; один из сыновей Локи.
Ётун — инеистый великан.
Ётунхейм — мир великанов.
Игдрасиль — мировое древо.
Имир — великан, из тела которого сотворён мир.
Йоль — праздник зимнего солнцестояния (с 20 по 31 декабря).
Карл — свободный человек.
Кённинг — поэтическое иносказание.
Конунг — король.
Лангсакс — однолезвийный меч.
Линорм — крылатый змей.
Локи — один из асов, отличающийся хитростью и коварством.
Мансёг — любовная скальдическая песнь.
Марка — мера веса и денег, приблизительно равна 200 граммам.
Мидгард — мир людей.
Миклагард — Царьград.
Мунин — один из воронов Одина.
Муспельхейм — огненный мир.
Мьёльнир — молот Тора.
Нёкк — водяной.
Нид — хулительная песнь.
Ниссе — домовой или корабельный дух.
Нифльхейм — мир мрака и холода.
Норны — богини судьбы.
Ньёрд — ас из рода ванов, бог моря.
Один — верховный бог, предводитель асов.
Рагнарёк — последняя битва богов и великанов.
Ромеи — жители далёких стран на юге.
Сага — рассказ о событиях.
Сейд — колдовство.

Свартхейм — мир цвергов.
Скальд — человек, умеющий слагать скальдические стихи.
Скьялборг — стена щитов, боевое построение.
Скрамаскс — боевой нож.
Скульд — норна, определяющая судьбу человека.
Слейпнир — восьминогий конь Одина.
Стурман — кормчий.
Тинг — народное собрание.
Тингтайд — время проведения тингов стран и областей (около 23 августа).
Трелл — раб.
Тор — сильнейший из асов, защитник мира людей и асов.
Тюр — один из асов, хранитель справедливости.
Удгард — внешний мир, лежащий вокруг Мидгарда.
Урд — норна, отвечающая за рождение человека.
Фенрир — чудовищный волк, сын Локи.
Фибула — брошь для скрепления одежды.
Финнмарк — страна финнов.
Фоссегрим — дух водопада.
Фрейр — ас из рода ванов, бог плодородия.
Фрейя — сестра Фрейра, богиня любви.
Фреки — один из волков Одина.
Фимбульветр — последняя зима мира.
Фригг — жена Одина, богиня семейного очага.
Хускарл — работник.
Хеймдалль — ас, страж богов.
Хель — мир мёртвых и имя его повелительницы, дочери Локи.
Херсир — воевода.
Хёвдинг — могущественный человек, правящий своей округой, но не обладающий знатностью ярла.
Хирдман — дружинник конунга или ярла.
Хольд — опытный и уважаемый воин.
Хольмгманг — судебный поединок.
Хугин — один из воронов Одина.
Хюльдра — волшебное существо, имеющее облик прекрасной женщины.
Цверг — карлик.
Эйнхерии — герои, павшие в бою и удостоенные чести пировать в Вальхалле.
Эмбла — первая женщина (ива).
Эриль — мастер вырезания рун.
Ютул — горный великан.
Ярл — представитель знати, правитель крупной области

Имена

В мире Круга Земного считается нормальным, когда кроме имени у героя есть ещё и отчество. Например Харальд сын Сигурда, или Хельга дочь Гуннара. Кроме того, у человека может быть ещё и прозвище. Например, Гримм Лысый или Энунд Ягнёнок.

Список имён

Мужские: Аки, Альв, Ан, Андотт, Ари, Армод, Арнгейр, Арнольв, Асбранд, Асбьёрн, Асгейр, Асгрим, Асмунд, Атли, Аудун, Бард, Барди, Берси, Бёрк, Бёльверг, Болли, Бродди, Бранд, Бьёрн, Бьярн, Бьярни, Вальборг, Вальгард, Вестгейр, Вермунд, Гамли, Гаут, Гейр, Гейрлаут, Гест, Гилли, Гисли, Гицур, Глам, Греттир, Грим, Глум, Гудбранд, Гудмунд, Гуннар, Гуннлаут, Ёкуль, Ёрунд, Ивар, Иллуги, Ингольв, Ислейв, Йон, Кальв, Кари, Кетиль, Кнут, Колль, Кольбейн, Кольбьёрн, Кьяртан, Лейв, Льот, Мёрд, Магнус, Одд, Олав, Олейв, Орм, Оттар, Регнвальд, Рунольв, Сван, Сварт, Свейн, Сигват, Сигурд, Скегги, Скульв, Снорри, Стейн, Стейнмод, Стейнольв, Стурла, Торольв, Торарин, Торбьёрн, Торбранд, Торвальд, Торви, Торгейр, Торгильс, Торгрим, Торд, Торир, Торкель, Торлейв, Тормод, Торкель, Торольв, Торстейн, Торфинн, Торхалль, Транд, Трюггви, Ульв, Финн, Флоси, Фроди, Хавар, Хакон, Халль, Халльвард, Хальдор, Хальвдан, Харальд, Хедин, Хельги, Хёгни, Хёскульд, Храфн, Хроальд, Хрольв, Хрут, Хьялти, Эгиль, Эгмунд, Эйвинд, Эйлив, Эйнар, Эйрик, Энунд, Эцур.

Женские: Алев, Альвдис, Альдис, Арнбьёрг, Арнгуд, Арнора, Асвёр, Асдис, Асню, Аста, Ауд, Бергльот, Бергтора, Ботхильд, Вальгерод, Вигдис, Вильборг, Герд, Гейрню, Грелёд, Гро, Гудбьёг, Гудлаут, Гюда, Гудрид, Гудню, Гудрунн, Гуннхильд, Гьявлаут, Далла, Ингвильд, Ингунн, Йодис, Йорунн, Йорфид, Оддню, Оск, Раннвейг, Сванлаут, Сигню, Сигрид, Сольдис, Сольвейг, Стейнунн, Тора, Торбъёрг, Торве, Торгерд, Тордис, Торкатла, Торлаут, Торунн, Торхильд, Турид, Ульвхейд, Уна, Унн, Фрейдис, Халльбера, Халльгерд, Халльдора, Халльгерд, Хельга, Хильд, Хлив, Хрефна, Хродню.

Имена иноземцев:

Финны (мужские): Сняр, Фрости, Сваси, Логи, Кьяллак, Гьявлаут.

Финны (женские): Дрива, Скьялв, Снефрид.

Славяне (мужские): Вальдмар, Ярицлейв, Бурицлав, Виссивальд, Хольти, Сигрлами, Хреггвид.

Славяне (женские): Эйвура, Эллисив, Аллогия.

Франки (мужские): Фрирек, Родгейр, Роюбьярд, Вильхьяльм.

Саксы (мужские): Ятмунд, Бальдвини, Вильбальдус, Адальрад, Адальстейн.

Кельты (мужские): Кертьльвад, Кьярваль, Мелькольв, Ньяль, Колумкилли, Мюркьяртан, Бриан, Нагли.

Кельты (женские): Мелькорка, Равата, Кормлад.

Ромеи (мужские): Гюргир, Кирьялакс, Микьяль, Клеркон, Эрес.

Ромеи (женские): Зоэ, Рекон.

Шаг | Защита (+ щит) | Стойкость (+ доспехи) | Харизма | Макс. вес

Игрок: _____

Круг Земной
Северные страны

Карта Урд _____

Концепция: _____

Имя: _____

Национальность _____

Род _____

Имущество

	цена	вес	красота

Заклинания
(магия и колдовство)

Карта Скульд _____

Судьба _____

Фишки

Опыт

____ **Ловкость**
____ **Мудрость**
____ **Характер**
____ **Сила**
____ **Выносливость**

Изъяны

_____
_____
_____
_____
_____

Черты

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Карта Верданди _____

Навыки

Борьба (сила) ____
Верховая езда (ловкость) ____
Владение оружием (ловкость) ____
Внимание (мудрость) ____
Жертвы (характер) ____
Законы (мудрость) ____
Запугивание (характер) ____
Знания (мудрость) ____
Лазание (выносливость) ____
Лечение (мудрость) ____
Мастерство: кузнец (характер) ____
Мастерство: корабел (характер) ____
Мастерство: умелец (характер) ____
Метание (ловкость) ____
Мореходство(мудрость) ____
Охота (ловкость) ____
Плавание (выносливость)____
Поэзия (характер) ____
Путешествия (выносливость) ____
Разговор (мудрость) ____
Руны (мудрость) ____
Стрельба (ловкость) ____
Торговля (характер) ____
Хозяйство (мудрость) ____
Языки (мудрость) ____

Колдовство (мудрость) ____

Доспех	броня

Щит	защита	прочность

Оружие	Атака	Урон	ББ	Заметки

Увечья
_____
_____
_____

Ранения
-1 -2 -3 При смерти

-2 -1
Усталость

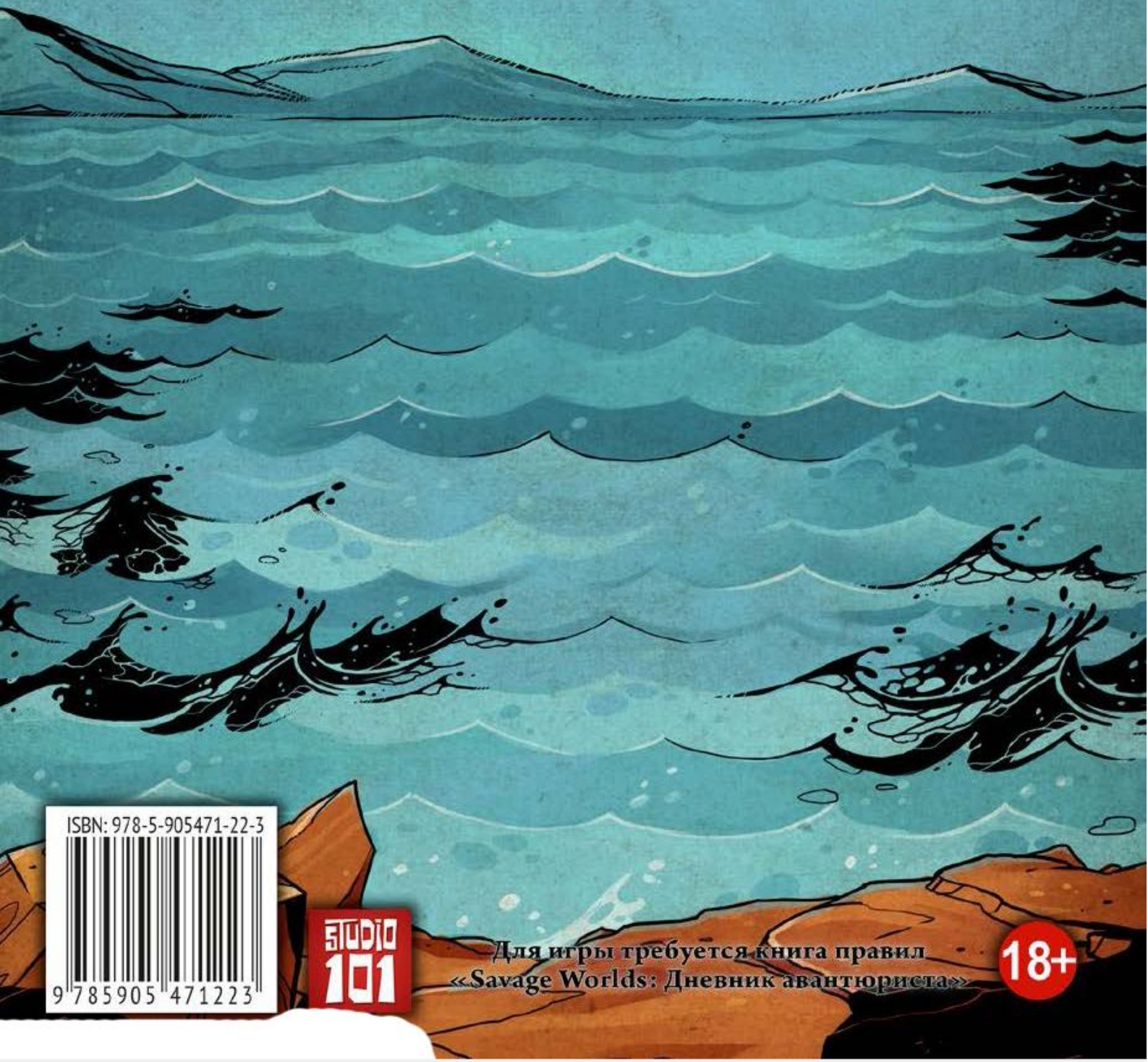
Круг Земной: Северные страны

Автор: Герман Тихомиров.
Редактор: Алиса Томина.
Ответственный редактор: Анастасия Гастева.
Дизайн макета: Герман Тихомиров.
Вёрстка: Илья Козубовский, Александр Ермаков.
Иллюстрации: Наталия Клинцова, Герман Тихомиров, Наталья Эрман, Николай Кладницкий, Алиса Лукашенок, Зорислава Логачёва, Игорь Есаулов.

Добро пожаловать в Круг Земной!

Перед вами первая книга из цикла «Северные Страны». Она предлагает вам окунуться в мир, основанный на мифах, легендах и сагах Северной Европы. Это не «историческая» игра, но и не обычное фэнтези. Это мир каким его видели сами древние скандинавы. Здесь в океане ждёт своего часа змей Ёрмунганд, здесь два ворона каждый день облетают весь мир, а потом рассказывают своему хозяину обо всём что видели. Здесь в камнях живут карлики-цверги, а курганы с древними сокровищами стерегут живые мертвецы. Здесь честолюбивые конунги сражаются за власть, а коварные колдуны готовят им гибель. Здесь кровь убитых родичей взывает к возмездию, а дальние страны манят добычей, славой и неведомыми чудесами...

Здесь единственная судьба, ожидающая всех, даже богов — это гибель. И нет большего героизма, чем самому идти ей навстречу!



ISBN: 978-5-905471-22-3
9 785905 471223

Для игры требуется книга правил «Savage Worlds: Дневник авантюриста»

18+

Круг Земной

Северные страны

Мир для настольной ролевой игры в жанре скандинавских саг